
1000
JUGENDSPIELE



1000 JUGENDSPIELE

Günter Stiff

INHALTSVERZEICHNIS

TEIL I

TEIL II

TEIL III





KOMM-MIT-Verlag, 4400 Münster, Postfach 7680, Telefon 02 51 - 61 51 51

(In Zusammenarbeit mit der Verlagsgemeinschaft DEUTSCHER-JUGENDVERLAG, JUNGE-WELT-Verlag und KOMM-MIT-Verlag, Günter Stiff, Münster/Westfalen.)

GÜNTER STIFF



1000 JUGENDSPIELE

Ein Spielhandbuch für Jungen und Mädchen
für Heim und Sportplatz

18. Auflage · 251.–300. Tausend

KOMM MIT-
Verlag Günter Stiff
44 Münster Postfach





KOMM MIT-Verlag
Günter Stiff
44 MUNSTER
Postfach 7680
Telefon 02 51 - 61 51 51

LIEBER SPIELKAMERAD! Kritik und Mitarbeit erbeten!

Der KOMM MIT-Verlag (Deutscher-Jugend-Verlag, Junge Welt-Verlag), Günter Stiff bittet alle Leser und Freunde des fröhlichen Spiels sehr herzlich um Kritik und Mitarbeit! — Schickt, sammelt, erfindet neue Spiele! Kritisiert die Spiele hier, ergänzt sie durch neue Spielmöglichkeiten und Änderungen; schreibt die Spiele, die Spielanleitungen evtl. in besserer, verständlicherer Form! — Fotografen bitten wir um Spiele-Fotos! Zeichner um gute, bessere Spiele-Zeichnungen!
Schreibt mir bitte, wie Ihr die Spiele bei Euch zu Hause oder in der Gruppe, auf der Straße, auf andere Art oder in verbesserter Form spielt. Vor allem bitte ich alle Spielfreunde, uns weiterhin neue und hier noch nicht genannte Spiele und Anregungen zu schicken, da wir gern eine verbesserte Spielhandbuch-Ausgabe herausbringen möchten.

– Siehe hierzu bitte auch die Seiten 382 und 416.

Abdruckerlaubnis

Wir danken

Unser Dank gilt allen Mitarbeitern und Spielfreunden, die uns seit vielen Jahren durch Kritik und neue Spiele, durch Werbung und Empfehlung geholfen und damit die ungewöhnlich hohe Auflage von 300 000 ermöglicht haben. – Dank aber auch allen beteiligten Druckern und Buchbindern, die uns so günstig belieferten, daß wir seit Jahren den 12,80-DM-Preis halten können.

Gesamtherstellung: Regensberg, Münster



Mit 1000 JUGEND-SPIELE gibt es keine Langeweile mehr!

Die 1000 JUGEND-SPIELE, ein Spielhandbuch für Jungen und Mädel, für Heim und Sportplatz umfassen über 1700 Spiele mit 3663 Spielmöglichkeiten. Dies Buch wurde in wenigen Jahren zum beliebtesten und verbreitetsten Spielbuch, ja Jugendhandbuch überhaupt. 300 000 Auflage beweisen es.

Aus Hunderten begeisterten Presse-Besprechungen bringen wir die eines wirklichen ‚Spiele-Fachmanns'. Toni Budenz ist Verfasser der bekannten Spielbücher ‚Der Lagerzirkus', ‚15-Minuten-Theater' und Leiter der Spielberatung in Bamberg. Die Besprechung erschien in den ‚Jugendnachrichten' des bayr. Jugendringes.

„Wer intensiv Jugendarbeit pflegt, weiß, welche Bedeutung wir dann dem Spiel beilegen müssen.

Dieser Gedanke, an sich etwas Selbstverständliches, ist heute noch nicht so verbreitet, wie man es annehmen sollte.

Dies hat seine bestimmten Gründe. Es ist typisch, daß es heute noch wenig Verlage gibt, die sich für das Spiel einsetzen. Um so dankbarer muß man dem Verfasser sein, daß er mit einem festen Einband diese 1000 JUGEND-SPIELE herausgebracht hat. (Der Titel ist irreführend — denn es sind mindestens 1600 Spiele.)

Ich halte es für eine ‚soziale Notwendigkeit', daß wir in den Gruppen — im Sportverein — in der Schule — auch in der Familie wieder viel mehr das Gesellschaftsspiel pflegen müssen —, denn hier wird eine Grundlage geschaffen, die eine wesentliche Wirkung auch im praktischen Leben hat.

Es scheint mir notwendig, daß auch die Sportvereine dem Spiel mehr Achtung zollen müßten. (Das Buch bringt gerade für den Sportler viele Spiele.)

Aber auch der Laienspieler muß das Gesellschaftsspiel pflegen. Man könnte sagen: Das Gesellschaftsspiel in seinen verschiedenen Möglichkeiten und Variationen ist die ‚Schulung' eines echten — gesunden Laienspiels.

Es genügt nicht nur, auf der Bühne zu spielen — sondern die Aufgabe jedes Theaterspielers (vom Kinder- über das Jugend- bis zum Vereinsspiel) geht weiter. Gerade für ihn ist das Buch eine herrliche Fundgrube, aus der man unbedenklich schöpfen kann.

Ich glaube, dieses kleine Büchlein müßte in jeder Gruppe — Schule — Sportverein — Familie zu finden sein. (Vor allem in der Familie — wo die Eltern noch pädagogische Verantwortung haben.) Welche Möglichkeiten bieten sich z. B. für den Sportverein, welche Anregung bekommt er, wenn er z. B. irgendein Wettschwimmen veranstaltet. Als ‚Einlage' könnte er einige Wasserspiele bringen. Er müßte dies sogar, wenn der Sportverein das sein will, was Sportler uns so oft versprechen: nämlich Menschenführer.

Danken müssen wir dem eifrigen Sammler von Spielen, Günter Stiff. Hier wird ehrliche und saubere Arbeit geleistet, die man unterstützen sollte, indem man dieses Büchlein zu jeder Gelegenheit verschenkt.



Teil I: Spiele im Freien

Ballspiele

1 **Ballspiele.** Unser wichtigstes Spielgerät ist der Ball. Haben wir keinen Lederball, fertigen wir uns selbst einen Stoffball an oder nehmen die billigen Gummi-Ventilbälle, die man mit jeder Luftpumpe nachpumpen kann! Wir brauchen Fantasie: So können wir Hockey mit Spazierstöcken, Ästen oder Konservendosen spielen: auch Golf und Kricket. Wasserball auch mit einem Handball, sogar im metertiefen Wasser für Nichtschwimmer. Wir spielen Tennis mit Brettern (Speckbrettl). Kochgeschirr, Konservendosen oder Steine ersetzen uns oft den Ball bzw. die Kugel.

B Ballanfertigung: Etwa ½ Pfund Sand in einem kl. Stoffbeutel verschnürt, mit Lumpen oder Heu umwickelt und mit fester Hülle aus Sackleinen versehen. Der fertige Ball darf nicht mehr als 1 Pfund wiegen (60 cm Umfang). Ein Medizinball 3 bis 5 Pfund, ca. 30 cm Durchmesser. (Für Völkerball, Raufball geeignet.)

C Aufstellen von gleich spielstarken Parteien oder Mannschaften: Bei körperlich gleichstarken Spielern können wir die Auswahl schnell durch 1, 2 Abzählen treffen.

Bei verschieden starken Spielern bestimmen wir am besten den Spielführer jeder Partei oder lassen diesen durch Zuruf von den Jungen selber wählen. Versuchen die Jungen, irgendeinen schwächlichen Spieler zu verulken und als Spielführer vorzuschlagen, so bestehen wir auf dessen Wahl und helfen diesem Jungen, seine Aufgabe durchzuführen, damit die Schwachen ihre Minderwertigkeitskomplexe überwinden lernen. Auf die Wahl der Spielführer kommt es nicht an, sondern durch abwechselndes Wählen der Spielführer wird erreicht, daß sich gleichstarke Parteien bzw. Mannschaften bilden.

Welcher Spielführer hat die 1. Wahl? Entscheidung durch Auslosen, z. B.

a) Münzen in die Luft werfen; Zahl oder Adler

b) 2 Streichhölzer halten, deren sichtbare Enden gleich lang sind. Wer das längere Streichholz zieht, hat die 1. Wahl.

c) Ganzer Fuß: Auf 3 m gehen sich 2 Spielleiter, Fuß vor Fuß setzend, entgegen. Wer den letzten ganzen Fuß aufsetzen kann, hat die Wahl. (‚Fuß' — ‚Ball' abwechselnd sagen.)

d) Stabfassen: Die Spielleiter greifen abwechselnd an 1 Stock (Schlagball-Holz, Stafette). Wer zuletzt greifen kann, hat die Wahl.

e) Fred wählt ‚Gerade', Tip ‚Ungerade'. Beide nehmen die Hände auf den Rücken und strecken sie auf Kommando noch vorn. Ergibt die Summe der ausgestreckten Finger eine gerade Zahl, hat Fred gewonnen, bei ungeraden Tip.

D Spielbeginn. Die Partei, die das Spiel beginnt und den Ball zuerst bekommt, wird durch Auslosen festgestellt. Oder wir legen den Ball in die Mitte des Spielfeldes. Gleichzeitiger Start. Die Partei, die den Ball zuerst hat, beginnt.

2 **Hinweise** auf andere passende Spiele: Auslosen, Kegeln, Hockey, Treibball, Ballköpfen, Medizinballwerfen, Speckbrettl, Wasserball, Wählen, Wettkriechen mit Ball.

3 **Fußball.** 5—30 Mitspieler. Spielfeldgröße je nach Alter und Anzahl der Jungen. Siehe nebenstehende Zeichnung!

B Spielzeit: Erwachsene 2 x 40 Min.
Jugend A 16—18 Jahre = 2 x 40 Min.
Jugend B 15—16 Jahre = 2 x 35 Min.
Schüler 12—14 Jahre = 2 x 25 Min.
Knaben 10—12 Jahre = 2 x 20 Min.
Bei Halbzeit jeweils 5 Min. Pause.

C Fußball-Training. Auf 1 Tor: Die Stürmer spielen gegen die Hintermannschaft.

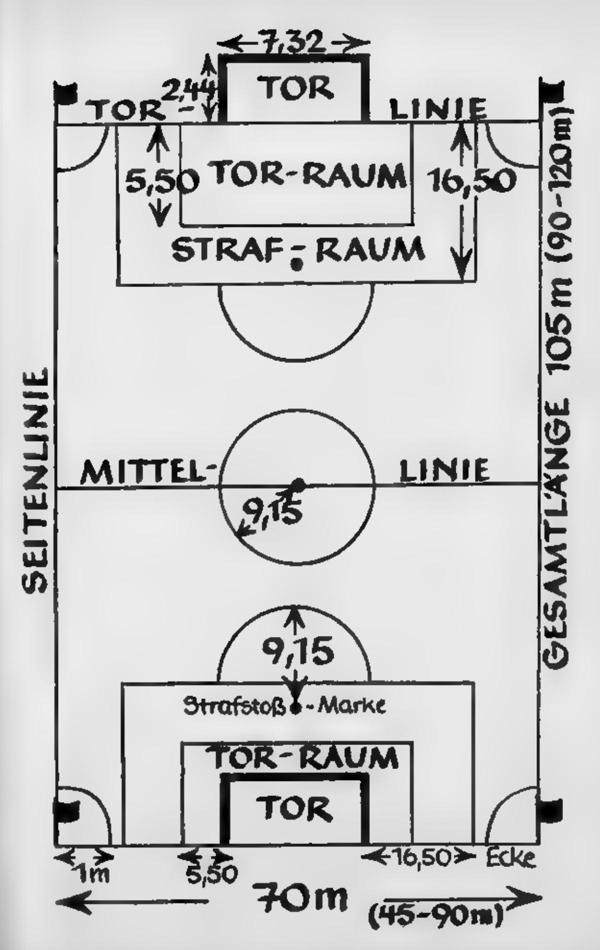
4 **Ein Tor.** (5—15) Bei wenigen Spielern (kl. Platz, Turnhalle) spielen wir auf 1 Tor. Einige verteidigen, andere greifen an. Halbzeit nach 10 Min. oder nach 3 Aus-Bällen.

B 2 gleichstarke Parteien spielen auf d a s s e l b e T o r. Jede Partei versucht eigene Torerfolge zu erzielen und fremde Angriffe abzuwehren. Der Torwart ist neutral und wehrt alle Angriffe ab.

5	2	2	5
3	1	1	3
5	2	2	5

5 **Zielband.** Wir zeichnen auf eine Mauer ein richtiges Tor 7,32 m x 2,44. Dieses Tor teilen wir in 4 waagerechte und 3 senkrechte Felder, insgesamt 12. Vier Eckfelder erhalten die Nummer 5, die 4 Innenfelder Nr. 2 und die beiden mittelsten je Nr. 1 und die beiden restlichen die Nr. 3.

Abwechselnd wird aufgeworfen oder geschossen von 11 m aus. Jeder Wurf zählt die aufgezeichneten Punkte.


7,32
2,44
TOR
TOR-
LINIE
5,50
TOR-RAUM
16,50
STRAF-RAUM
GESAMTLÄNGE 105m (90-120m)
SEITENLINIE
MITTEL-
LINIE
9,15
9,15
Strafstoß-Marke
TOR-RAUM
TOR
1m
5,50
16,50
Ecke
70m
(45-90m)

6 Handball. (5—30) Mannschaft, Spielplatz siehe Zeichnung. Ballumfang: 58—60 cm, Gewicht 450—500 g. Bei Jugendspielen Umfang mindestens 56 cm; Spielzeit 2 x 30 Min. und 10 Min. Pause. Unter 14 Jahre: 2 x 20 Min.

Hauptregel: Nicht länger als 3 Schritte mit dem Ball laufen bzw. nicht länger als 3 Sekunden den Ball in der Hand behalten und dann den Ball auf den Boden werfen — ‚prellen' — und wieder aufnehmen o d e r an einen anderen Spieler abgeben.

Es ist erlaubt:

mit **einer offenen Hand** dem Gegner den Ball aus der Hand **zu spielen** oder den Gegner mit dem **Körper** zu sperren. (Doppelfang, also Nachfassen beim Fangen, ist erlaubt.)

Es ist verboten:

dem Gegner den Ball mit einer oder beiden Händen zu **entreißen**, wegzufausten, den Gegner mit den **Armen** (Händen) zu sperren oder festzuhalten (umklammern usw.).

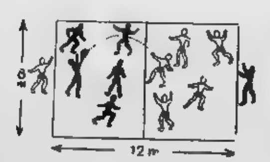
B In der Turnhalle oder auf kleinem Platz spielen wir ‚Hallen-Handball'. Wettkampfmannschaft: 1 Torwart und 6 Feldspieler. Spielfeldlänge 30—50 m, Breite 15—25 m, Tor 2 x 3 m. 6-m-Torraumlinie 9-m-Freiwurflinie. Spielzeit 2 x 25 Min., 10 Min. Pause. Turnier 2 x 15 Min., 3 Min. Pause. Für Frauen und Jugendliche bis 14 Jahre: 2 x 15 Min; Turnier: 2 x 7 Min. mit 10 bzw. 3 Min. Pause.

Wegen des kl. Spielfeldes ist nur e i n 2 x 3-Schritte-Laufen mit dem Ball erlaubt: 3 Schritte — Aufprallen — 3 Schritte und dann unbedingt Abgeben des Balles.

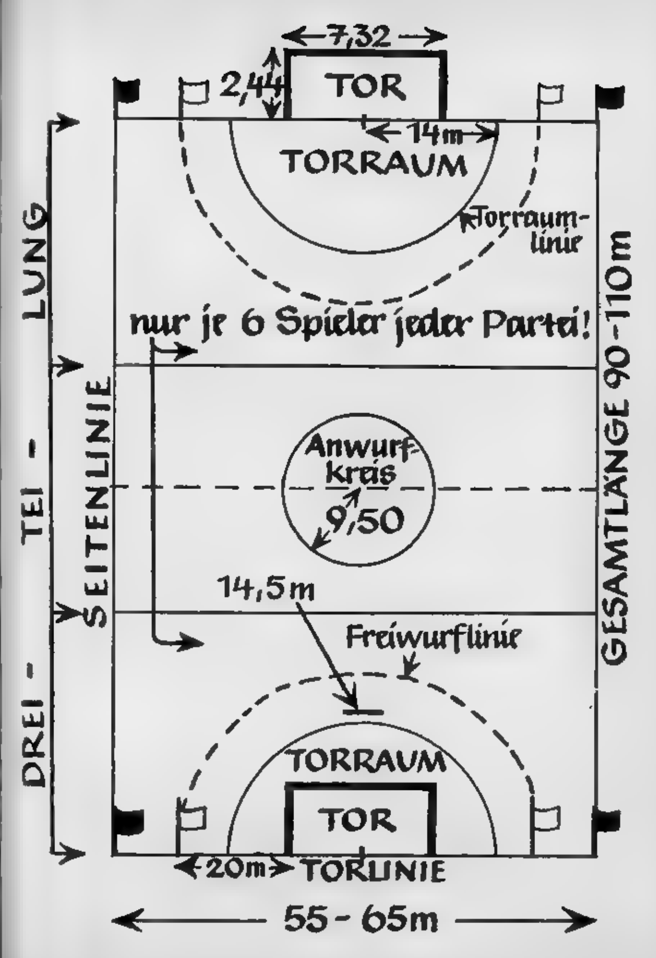
C Handball mit Berührung. Sobald ein Ballträger vom Gegner berührt wird, muß er sofort den Ball wegwerfen (abgeben).

D Mit dem Luftballon lustiges Handballspiel. Der Ball muß immer in der Luft bleiben. Ziel: Treiben des Ballons über gegnerische Torlinie

7 Torwerfen. 2 Spieler bauen sich auf ca. 10 m je 1 Tor. Abwechselnd wirft oder schießt jeder ins andere Tor. Wer hat zuerst 10 Tore geschossen?



8 Völkerball. (10—30) Mannschaft 12. 8 x 12 m. In der Mitte des Spielfeldes eine Grenzlinie, je 1 Spieler (Grenzer) wird hinter das Spielfeld des Gegners gestellt. Jede Partei versucht, die andere mit dem Ball abzuwerfen. Aufgefangener Ball gilt nicht als Treffer!


7,32
2,44
TOR
14m
TORRAUM
Torraum-
linie
nur je 6 Spieler jeder Partei!
DREI - TEI - LUNG
SEITENLINIE
GESAMTLÄNGE 90-110m
Anwurf-
kreis
9,50
14,5m
Freiwurflinie
TORRAUM
TOR
20m
TORLINIE
55 - 65m

Abgeworfene Spieler gehen hinter das Spielfeld des Gegners und spielen dort weiter. Der Grenzer geht zu beliebiger Zeit ins Spielfeld.

B Eine weitere Spielart: Wenn ein Abgeworfener vom Außenfeld wieder einen Gegner abwirft, darf er zurück ins Spielfeld und mitspielen.

C In dem Spielfeld errichten wir eine Schutzbarrikade, z. B. einen ca. 1 m hohen Kasten, 2 m breit.

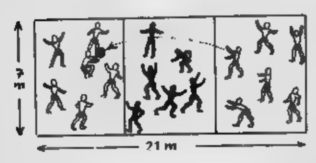
D Bei wenigen Spielern kann jeder 3 x, der Grenzer 5 x abgeworfen werden, bevor sie endgültig ausscheiden (und in das Außenfeld gehen).

E Mit Klauen: Es ist erlaubt, Bälle, die in der Nähe des eigenen Feldes liegenbleiben, zu holen; die Füße müssen aber noch im eigenen Feld bleiben. (Die weiter außerhalb des eigenen Feldes liegenden Bälle gehören immer dem Gegner.)

F Der Spieler im Außenfeld (Grenzer) und die Abgeworfenen dürfen den Feind von allen 3 Seiten bekämpfen.

G Völkerball für Meister: Nur a u f g e f a n g e n e Bälle dürfen zum Abwerfen (Toten) benutzt werden. Zugespielte Bälle dürfen von der Gegenpartei irgendwie geschnappt werden, brauchen also nicht aufgefangen werden.

H Für Anfänger: Getroffene scheiden nicht aus. Nur Pluspunkte für die andere Partei. Welche Partei hat zuerst 21 Punkte?

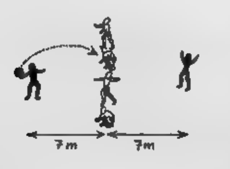


9 Festungsball. (12—36) 7 x 21 m. Wie Völkerball, aber 3 Parteien auf hintereinanderliegenden Feldern. Die Partei der Mitte wird von beiden Außenparteien beworfen.
Nach ca. 5 Minuten werden die Felder gewechselt, so daß jede Partei die gleiche Zeit im gefährlichen Mittelfeld ist.

B Die abgeworfenen Spieler scheiden aus oder spielen bei der Wurfpartei mit. (Punktebewertung oder welche Partei hat es am längsten in der Mitte ausgehalten?)

C Auf 3 Feldern konnen auch nur 2 Parteien spielen, indem 1 Partei sich halbiert und die Außenfelder besetzt.

D Dasselbe, aber 4 abgegrenzte Spielfelder.



10 Schießbudenfiguren. Die Spieler stellen sich in 1 Reihe auf. Cirka 7 m vor und hinter ihnen steht je 1 Werfer. Diese versuchen, die Figuren (Spieler) abzuschießen. Die beiden Werfer werfen abwechselnd. Wer am meisten abgeworfen hat, wird Sieger. (Man kann so den besten Werfer der Gruppe ausfindig machen.)

Die Figuren dürfen sich immer zum Werfer hindrehen, sich ducken, hochspringen, den Ball fangen usw.

B Die abgeworfenen Spieler helfen dem Werfer, der sie getroffen hat, und stellen sich mit dem Werfer in 1 Linie auf.

11 Schlagball. (8—24). Als Ball auch selbstgemachter faustgroßer Stoffball möglich. Am besten Schwammgummi-Ball! Jeder Spieler hat nur 1 Schlag. Der Ball muß mindestens 5 m weit geschlagen werden.

Vom Schlagmal bis zum Laufmal (aufgestellter Speer) etwa 30 m. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden, sondern wird schnell zugespielt. Die Läufe zählen als Pluspunkte. Die Spieler zählen ab und schlagen der Reihe nach.

2 Parteien: Feldpartei und Laufpartei. Hat 1 Spieler der Laufpartei einen guten Schlag gemacht, so läuft er (und evtl. alle, die schon geschlagen haben) zum Mal. Die Spieler der Feldpartei versuchen so schnell wie möglich den Ball aufzunehmen und die Läufer abzuwerfen. Stehen alle Läufer am schützenden Mal, werfen die Spieler der Feldpartei den Ball zurück ins Schlagmal. Durch schnelles Zurückwerfen des Balles kann so die Laufpartei „ausgehungert" werden, da nur d i e Läufer wieder schlagen dürfen, die einen Lauf gemacht haben. Die Läufer dürfen n u r laufen, solange der Ball noch im Feld (bzw. in der Luft) ist!

Das amerik. Schlagballspiel [Baseball] wird bei uns selten gespielt, da Brustschutz, Gesichtsmasken erforderlich.)

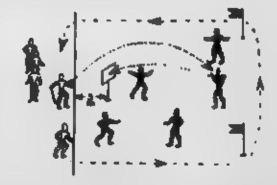
B Jeder Spieler hat 3 Schläge mit dem Stock. (Oder nur der letzte!)

C Es werden 2 Male aufgestellt. Diese muß der Läufer nacheinander berühren. (Siehe unsere Zeichnung!)

D Zuerst nur 1 Spieler im Feld. Dieser darf mit dem Ball laufen und abzuwerfen versuchen. Jeder Abgeworfene bleibt im Feld und hilft mit abwerfen. Jetzt darf nicht mehr mit dem Ball gelaufen werden! Der letzte Spieler im Schlagmal bzw. der, der die meisten Läufer (= Punkte) hat, wird Sieger. Jeder erfolgreiche Läufer hat 1 Punkt und wieder das Recht zu einem neuen Schlag.

12 Brennball wie Schlagball. Statt einen Läufer abzuwerfen, gilt es, den Ball so rasch wie möglich gegen ein Brett zu werfen, das 3 m vor dem Schlagmal steht. Ist das Brett getroffen, müssen die Läufer stehenbleiben,

B oder den Ball in einen kleinen Kreis am Schlagmal niederlegen.



13 Treffball wie Schlagball. Wir werfen den Ball (mit der linken

Hand aus dem Mal ins Feld. In dieser Abart können wir Schlagball auch mit der Hand spielen.

B Dicker Ball! Fuß- oder Handball.

C Wir schießen den Ball mit dem Fuß heraus.

D Das Spiel beginnt mit e i n e m Fänger. Jeder Abgeworfene wird Fänger. Alle Fänger dürfen mit dem Ball laufen und abwerfen.

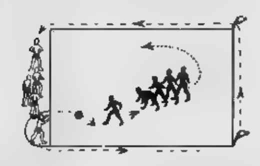
14 Renn-Ball. Aufstellung usw. wie Schlagball. Die Renner stehen hinter der Startlinie. Von dort wirft 1 Spieler den (Hand-)Ball beliebig ins Feld. Sofort starten 2 Renner zum Wendemal und zurück. Die Feldspieler versuchen, die Renner abzuwerfen. Nur zuspielen, nicht mit dem Ball laufen. Jeder erfolgreiche Renner hat 1 Punkt. Nacheinander werfen alle Renner. Haben alle geworfen, Rollenwechsel. (Die Renner besetzen das Feld, und die Feldpartei wird zu Rennern.)

B Bei Abwurf eines Renners: Rollenwechsel.

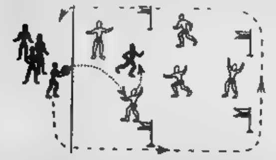
C Sobald 1 Renner zurückgekehrt ist, startet sofort der nächste, bis alle Renner gelaufen sind.

D Nach jedem Ballwurf startet nur 1 Renner.

E Alle Renner starten gleichzeitig.



15 Schimbo-Ball. Feld und Aufstellung wie Schlagball. Vom Schlagmal wird ein Handball ins Feld geworfen. Die Feldpartei versucht, den Ball möglichst schnell zu bekommen, stellt sich in 1 Reihe auf, gibt den Ball durch die gespreizten Beine nach hinten und wirft den Ball ins Mal. Gleichzeitig mit dem Ball ist der Ballwerfer selbst gestartet und läuft um das gesamte Spielfeld (alle 4 Ecken) Wer zuerst da ist — Läufer oder Ball —, dessen Partei hat gewonnen. Punkte sammeln. Felderwechsel nach Zeit (Malstangen — Feldbegrenzung nach hinten — entsprechend der Geschicklichkeit der Spieler weiter oder näher aufstellen.)



16 Flucht-Ball. (8—30) 10 x 10 m. 2 Parteien, Feldpartei und Läuferpartei. Die Feldpartei steht verstreut im Feld. Der 1. Läufer boxt den Ball ins Feld und läuft dann, so schnell er kann, ums Feld herum. (4 Malstangen.) Der 2. Läufer muß während dieser Zeit sich im Feld bewegen. Wird er nicht abgeworfen, bis der 1. Läufer seine Tour beendet hat, so gewinnt seine Partei 1 Punkt (und er boxt den Ball ins Feld usw.).

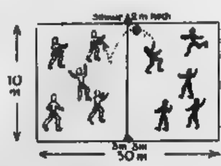
17 Flaschen-Ball. 2 Parteien: Feldpartei und Läuferpartei. 7x7-m-Feld. An jeder Ecke 1 Flasche und 1 Flaschenwärter (Spieler der Feldpartei). Der 1. Spieler der Läuferpartei wirft den Ball rückwärts über den



Kopf ins Feld und läuft los um das Feld herum, hierbei alle Flaschen der Reihe nach umwerfend. Die Feldpartei holt so schnell wie möglich den Ball und wirft diesen dem Flaschenwärter Nr. 1 zu. Dieser wirft ihn Nr. 2 zu usw. Es gilt nun, den Läufer, bevor er die 4 Flaschen umgeworfen hat, abzuwerfen.

B Es gilt, den Ball, reihum werfend, s c h n e l l e r ins Mal zu bekommen, als der Läufer ankommt.

18 Faustball. (6—20) Mannschaft 5. Ebener Platz, etwa 30 x 30 m. Ball 300 g. 2 x 15 Minuten. In der Mitte 2 m hohe Schnur; 3 m davon auf beiden Seiten Angabelinie. Der Ball darf dreimal geschlagen werden, nur einmal von demselben Spieler. Zwischen den Schlägen darf der Ball nur je einmal den Boden berühren. Fehler zählt die Gegenpartei als Pluspunkte.

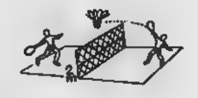


Fehlangabe, d. h. die Partei macht Angabe, die 1 Fehler gemacht hat. (Wettkampf 20 x 50-m-Feld.)



19 Flugball. Auch Volley-Ball genannt. 10 x 20 m. Wie Faustball, der Ball wird aber mit 1 oder beiden offenen Händen geschlagen. Ball darf nie den Bode berühren, aber 3 x zwischen den Spielern abgegeben werden. Der 1. und 3. Spieler darf der gleiche sein. Den Aufschlag führt ein Spieler aus, der kurz hinter der Grenzlinie rechts steht. 200-g-Ball.

20 Feder-Ball. Wir nehmen einen sehr großen Korken, runden diesen unten ballförmig ab und stecken oben 1 Kreis ca. 12 cm lange Federn fest hinein. Wir fertigen uns kleine Tennisschläger an und spielen wie Flug-Ball oder schlagen mit der Hand über eine bis 2 m hohe Leine.



B Der Federball erhält statt des Korkens ein Kissen in Gestalt des

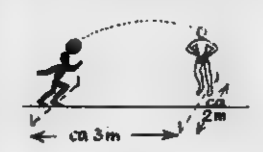
Oberteils eines Fliegenpilzes. (Durchmesser ca. 10 cm, aus Stoff genäht, mit Stoff oder Heu ausgestopft, in der Mitte kl. 2 cm hoher Stoffzylinder. In ihn werden die Federn gesteckt und vernäht.) Schlagen mit der flachen Hand über ca. 1,2 m Schnur.

C Dasselbe mit Tischtennisball und Holzschläger.

21 Tamburin-Ball. Kleiner Ball. Schlagen mit einem Tamburin.

22 Prellball. (6—14) Für Turnhalle geeignet. Wie Faustball, in der Mitte Bank oder 1 m neutraler Streifen. Der Ball wird auf den Boden geschlagen (geprellt) und muß dann ins Feindfeld springen.

B Kullerball. Der Ball wird unter einer 35 cm hohen Bank oder Schnur hin- und hergeschlagen (geboxt).

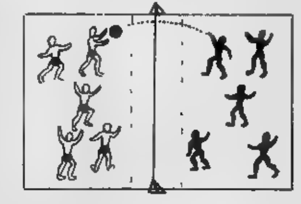


23 Köpf-Ball. Bei der Angabe wird der Ball zum Gegner hinübergeköpft. Dieser kann ihn zurückköpfen. Bälle, die zu tief sind und nicht mehr geköpft werden können, können geprellt werden.

Es gilt, den Ball ins gegnerische Tor zu bringen.

B Im kl. Feld für 2 bzw. 4 Spieler.

24 Schnurball. (6—14) Genau wie Faustball, nur daß der Ball, ohne einmal aufzuschlagen, gefangen werden muß. Der Fänger wirft von seinem Fangplatz aus zurück. Jedes Aufschlagen im Feld 1 Minuspunkt. Die Partei, die zuerst 20 Minuspunkte hat, verliert.



B Statt 2 m hohe Schnur genügt auch ca. 6—10 m Niemandsland in der Mitte, über das hinweggeworfen werden muß.

C Der Ball darf einmal abgegeben werden.

D Mit Medizinball werfen bei kleinerem Spielfeld.

25 Riesen-Ball. Die beiden Felder sind durch ein 8—12 m neutrales Feld entfernt. Durch Werfen oder Schießen (Fuß) gilt es, den Ball auf dem Boden des gegnerischen Feldes zu landen. Der Gegner muß fangen oder durch Kopfen, Boxen, Treten den Ball zurückzugeben. (Jedes Feld ca. 5 x 5 m groß oder 7 x 5 m.)

26 Unter-Schnur-Ball. Geeignet für die Turnhalle. Kl. Doppelfeld, in der Mitte 80 cm hohe Schnur. Jede Partei versucht, den Ball unter der Schnur her über das feindl. Spielfeld hinauszurollen.

B Je nach Anzahl der Spieler 1—3 Bälle verwenden!

27 Ringtennis. Feld, wie Faustball. Es gilt, einen Gummiring aufzufangen und zurückzuwerfen (auch 2 Spieler auf kl. Feld).

B Wir verwenden zusammengebundenes Seil oder Zweig.

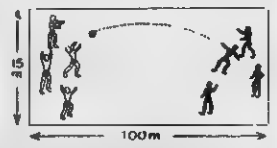
C Alle haben Stöcke. Mit diesen wird der Ring aufgefangen.



28 Fliegender Ball. 2 Parteien, 2 Bälle. Jede Partei versucht, so lange wie möglich ihren Ball durch Schlagen oder Treffen in der Luft zu halten, ohne daß er den Boden beruhrt. Sobald bei 1 Partei der Ball auf die Erde kommt, erhält die andere Partei 1 Pluspunkt, und 1 neues Spiel beginnt.

B Der Ball darf höchstens 1 x aufschlagen zwischen den einzelnen Schlägen.

29 Grenzball. (2—20) Mannschaft 8. 15 x 100 m. Jede Partei versucht, die andere durch weite Würfe an die Spielfeldgrenze zu drängen. Der erste Wurf wird durch Los entschieden und etwa ½ Wurfweite von der Mitte aus geworfen. Wer den Ball fängt, springt 3 Schritte vor. Wer den Ball mit einer Hand fängt, 6 Schritte.



Die Spieler zählen untereinander ab, und reihum wirft jeder. Nur der Fänger springt und wirft evtl. selbst.

B Wird der Ball über die Grenze hinausgeworfen, so kann er trotzdem noch von 1 Spieler aufgefangen werden. (Der Fänger darf evtl. bis zur Grenze vorgehen und von dort aus werfen.)
Berührt der Ball hinter der Grenze den Boden, so ist das Spiel endgültig verloren.

C An den Enden des Spielfeldes errichten wir zur Erschwerung kl. Tore; über evtl. durch diese muß der Ball.

D Bei kleinem Spielfeld werfen wir den Ball mit beiden Händen über den Kopf.

E Stoßball. Ein Ball darf beliebig oft zurückgestoßen werden (Faust oder Kopf). Hat die rote Partei den Ball zuerst zurückgestoßen, so wirft Rot von dem Punkt weiter, wo der zurückgestoßene Ball endgültig liegen bleibt. Das Wurfrecht bleibt also bei Rot.

F Schleuderball nennt man es, wenn der Ball mit der Schlaufe geschleudert wird. (Der Schleuderball wird mit geschlossenen Fäusten gefangen!)

G Fußgrenzball: Wir treten statt zu werfen.

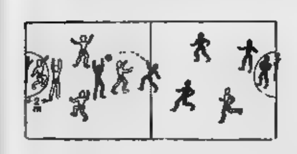
H Grenzfaustball. Reihum wird der Ball gefaustet, wie Angaben beim Faustball.

I Ball-Stoßen. Reihum stößt (wie Kugelstoßen) jeder 1 x den Ball (möglichst Medizinball).

J Grenz-Schlagball. (Jeder höchstens 3 Schlagversuche.)

30 Schnapp-Ball. 2 Parteien in 1 Spielfeld verstreut. Eröffnung durch Hochwerfen des Balles. Jede Partei versucht, Pluspunkte zu sammeln durch Zuspielen. Jeder Fangball 1 Punkt. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden. Der Ball darf keinem Gegner entrissen werden. Es kommt nur auf das Zuspielen an. Die Spieler müssen sich blitzschnell freistellen bzw. den Gegner abdecken.

B Dasselbe: In 2 Feldern sind 2 Mannschaften gleichmäßig verteilt. Im roten Feld spielt sich die rote Mannschaft den Ball zu, während Blau versucht, den Ball zu bekommen. Kann 1 Spieler von Blau den Ball schnappen, so wirft er ihn seinen Mitspielern im blauen Feld zu. Punkte sammeln n u r im eigenen Feld.



31 Burg-Ball. Wie Handball. Als Tor bzw. als Ziel steht ein ca. 1 m hoher Stock in einem 2-m-Kreis (Radius). Der Stock muß kräftig getroffen werden.

B 1 Spieler steht als bewegliches Tor in einem Kreis von 3 m Radius. Er darf den Ball fangen sich ducken und springen.

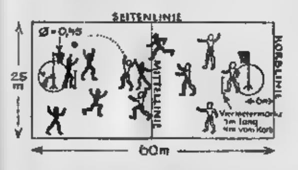
C Aus 3 Schlaghölzern wird eine Burg gebaut. Sie soll umgeworfen werden.

D Turmball. Im Freimal von 6 m Durchmesser steht eine 60 x 60 cm Scheibe in Kopfhöhe. Sie soll getroffen werden.

E Ohne Freimal.

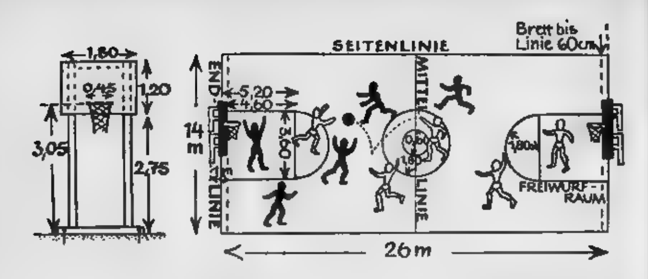
F Mit dem Ball darf man nicht laufen.

G Als Raufballspiel ist alles erlaubt!



32 Korbball. (5-20) Mannschaft 7. 25 x 60 m. Geeignet für Turnhalle. Statt Tore stehen 2,50 m hohe Körbe mit 45 cm großer Öffnung 6 m von der Außenlinie entfernt. Um den Korb ist ein 3-m-Kreis — 6 m Durchmesser — gezogen. In diesem darf nur der Korbwächter stehen.

Spielweise wie Handball, aber der Ball darf von 1 Spieler nur 1 Mal auf den Boden geprellt werden. (Hallen-Handball!) Das Spiel zwingt also zum häufigen Abgeben. Es ist verboten: den Gegner durch Armeausbreiten zu sperren, dem Gegner den Ball aus der Hand zu schlagen, zu reißen oder zu stoßen. Anzahl der erzielten Korbtreffer entscheidet.



33 Basket-Ball. 14 x 26 m. Wie Korbball, aber der Korb hängt 3,05 m über dem Boden und ist 15 cm vor dem Zielbrett angebracht. Das Zielbrett selbst ragt 60 cm in das Spielfeld hinein. Spielart wie Korbball, aber mit dem Ball darf nicht gelaufen werden, sondern s o f o r t abgeben. Dagegen Prellen auf der Stelle oder Prellen (eigenhändig) im Gehen oder Laufen (= Dribbeln) ist erlaubt! 2 x 20 Minuten.

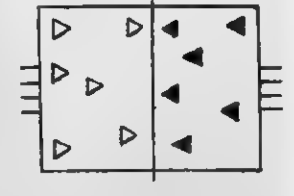
34 Torwettbewerb. 2 Bälle, Korb- bzw. Basket-Ball-Feld. Jede Partei versucht, möglichst viele Bälle in ihr Tor zu werfen. An der Mittellinie stehen die beiden Mannschaften Rücken an Rücken. Auf 1 Signal läuft der erste jeder Partei und versucht, den Ball in den Korb zu werfen. Sobald der Ball wieder den Boden berührt, läuft der zweite, dann der dritte usw. Die Partei, die zuerst 21 Korbtreffer hat, ist Sieger.

B Der Werter muß den nächsten Spieler an der Mittellinie abschlagen.

C Spannender: Beide Mannschaften spielen auf 1 Tor, Korb oder Turm. Bälle kennzeichnen!

35 Wurfball. 2 Parteien. 2 breite, aber nicht tiefe Felder Jede Partei besetzt 1 Feld. An den äußeren Grenzlinien stehen ca. 6 Flaschen oder Stöcke. Jede Partei versucht, von ihrem Feld aus die Flaschen umzuwerfen. Keiner darf den Ball länger als 2 Sek. halten. Abgeben!

B Größeres Spielfeld: Die Mannschaft stürmt in das feindliche Feld. Nur zuspielen! Nicht mit dem Ball laufen!



36 Raufball. (6—22) Wie Handball. Ball darf beliebig lange getragen werden, bis ins feindliche Tor hinein. Balltreten verboten. Nur der Ballträger darf angegriffen werden

B Jeder beliebige Spieler darf angegriffen werden. Energischer Schiedsrichter. Bei Massenzusammenstoß: Schiedsrichter-Ball (durch Hochwerfen).

C Es wird ausgemacht: Jeder umklammerte Spieler muß den Ball sofort abgeben.

D Wir legen den Ball zum Spielbeginn und nach jedem Torerfolg in die Mitte des Spielfeldes. Die Spieler stehen 10 oder 20 m davon entfernt und starten gleichzeitig zum Ball.

E Mehrere Bälle.

F Wir stopfen 1 großen Sack mit nicht staubendem Material (Heu, zerknülltem Papier).

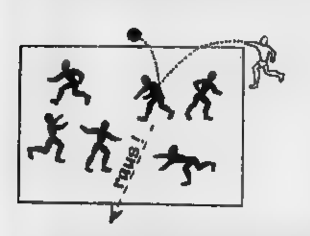
G Statt Ball: glatter Stafettenstab.

H In der Turnhalle dienen Matten als Tore. Es gilt, den Ball auf die gegnerische Matte zu legen.

I Der Ball muß durchs gegnerische Tor getragen werden.

37 Jägerball. (6—24) 1 Jäger versucht, die Spieler abzuwerfen. Jeder Abgeworfene wird zum Jäger. Sind es 2 oder mehr Jäger, so dürfen sie nicht mit dem Ball laufen.

B Nicht mehr als 4 oder 5 Jäger. Beim nächsten Abwurf scheidet der älteste (erste) Jäger aus.



C Abgegrenztes Spielfeld. Der 1. Jäger versucht, von außen Spieler abzuwerfen. Getroffene Spieler gehen hinaus und helfen dem 1. Jäger so lange, bis alle Jäger sind. Der letzte wird 1. Jäger.

D 2 gleichstarke Parteien. Die Jäger jagen die Hasen. Jeder Treffer ist ein Pluspunkt für die Jäger. Jeder Fehlwurf ist Pluspunkt für die Hasen. Die Partei, die zuerst 20 Punkte hat, hat gewonnen. Oder nach Zeit.

E 2 Spielfelder (wie Völkerball). In jedem Spielfeld ist die Hälfte von jeder Partei. In 1 Spielfeld ist 1 Partei Jäger, im anderen Hasen. Getroffene Hasen gehen in das eigene Spielfeld und werden Jäger.

F Getroffene scheiden aus.

G Aushungern: Getroffene spielen bei der Gegenpartei mit. Spieler deutlich kennzeichnen.



38 Hetzball. (6—24) Spielerkreis. Rolf im Kreis. Wir versuchen, Rolf abzuwerfen. Rolf darf den Ball auffangen. Wem es gelingt, Rolf abzuwerfen, kommt in den Kreis. (Uhrzeit: wie lange Rolf gehetzt wurde.)

B Wir spielen den Ball untereinander zu. Wer den Ball fallen läßt, löst Rolf ab.

C Ähnlich wie Völkerball. Großer Spielerkreis. 1 Partei steht im

Kreis; das sind die Hasen, die gehetzt werden. Die Jäger auf der Kreislinie hetzen die Hasen hin und her und werfen sie ab. Ballauffangen erlaubt. Abgeworfene Hasen scheiden aus. (Oder Treffer zählen.)

D Bei vielen Spielern bilden wir 3 oder 4 Mannschaften. Diese werden nacheinander Hasen. Jede Partei ist einmal im Kreis. Welche Partei war am längsten im Kreis?

E Umgekehrt: Mehrere Parteien im Kreis. 1 Partei als Jäger. Wir spielen nach Zeit: Die Partei, die am schnellsten alle Hasen bzw. die meisten Spieler abgeworfen hat, gewinnt.

F Dasselbe als Fußball: ‚abschießen'!

G Die abgeworfenen Hasen spielen als Jäger weiter mit.

H Wir zeichnen auf der Erde 1 Kreis und beginnen das Spiel mit 1 Jäger. Alle anderen sind im Kreis.

I Um schnell 1 Spielerkreis zu bilden, geben sich alle Mitspieler die Hand und bilden 1 Kreis. Dann gehen alle langsam rückwärts, bis die Arme seitlich gestreckt sind, und lassen die Hände los.

J Kleiner Kreis. Als getroffen gilt nur der Spieler, dessen Rückseite getroffen wurde.

K Wir stellen in den Kreis 1 Schutzhindernis, z. B. Kiste, Pferd oder Bock.

L Mehrere Bälle.

M Ball auffangen erlaubt. Der Fänger kann versuchen, 1 Jäger abzuwerfen. Gelingt es ihm, so kommt 1 gefangener Mitspieler in den Kreis zurück (oder Pluspunkt).

39 Hetzen. Kleines Spielfeld. Die Spieler sind schachbrettartig über das Spielfeld verstreut und dürfen sich nicht fortbewegen. Peter wird gehetzt. Er muß durch gutes Zuspielen abgeworfen werden. Wird Peter abgeworfen, so tritt der Werfer an seine Stelle und Peter nimmt dessen Stelle ein.



40 Kreisball. Spielerkreis. Wir werfen den Ball untereinander zu. Wer ihn zuerst fallen läßt, muß in den Kreis. Die Jäger versuchen, diesen Hasen abzuwerfen. Wer fehlwirft, muß selbst in den Kreis. Gelingt es dem Hasen, den Ball zu bekommen oder aufzufangen, so ruft er ‚Halt' und wirft von dieser Stelle aus nach den Jägern. Die Jäger können b i s zum Halt-Ruf flüchten und müssen dann unbeweglich stehen bleiben.

41 Neckball. (3—16) Spielerkreis. Die Spieler werfen sich den Ball zu. Werner steht im Kreis und versucht, den Ball zu bekommen. Schnappt Werner den Ball, so muß der Spieler, der den Ball zuletzt [illegible]ührt hat, Werner ablösen.



B Wer den Ball nicht fängt, löst Werner ab.

C Werner steht außerhalb des Kreises. Der Ball wandert von Mann zu Mann, rechts- oder linksherum.

D Ball wandert einmal rechts-, einmal links herum.

E Ball wird beliebig durch den Kreis geworfen. Wer den Ball nicht fängt, muß in den Kreis.

F Ball wird durch den Kreis gerollt.

G Zwei Mann im Kreis.

H Eine Partei im Kreis.

I Die Spieler sitzen im Kreis mit größerem Abstand. Der Ball wird von Mann zu Mann herumgegeben (hin und zurück). Werner muß über die Beine laufen und den Ball erwischen.

J Die Spieler sitzen, knien oder liegen.

K Bei der Weitergabe des Balles muß dieser 1 Mal auf den Boden geprellt werden.

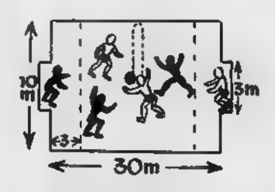
L Wem der Ball zugeworfen wurde, muß vorher in die Hände klatschen.

M Spielerkreis. Alle machen linksum (Abstand) und werfen den Ball vor- oder rückwärts durch die Beine oder über den Kopf.

N Schnappt der Tiger den Ball, so wird der schuldige Spieler auch Tiger.

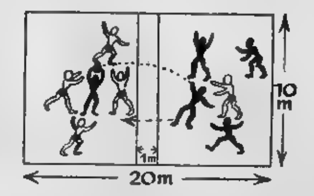
O Dasselbe als Fußball.

P In der Turnhalle: Die Spieler sitzen auf Geräten. Fängt der Läufer den Ball, so werden die Sitzplätze gewechselt.

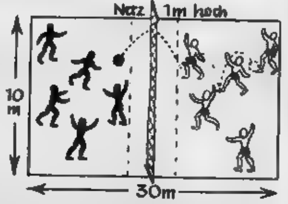


42 Blitz-Ball. (6—24) 10 x 30 m. 2 Parteien. Kleines Spielfeld, 2 kl. Tore (3 m). Der Schiedsrichter od. ein ‚ehrlicher' Mitspieler wirft den Ball in der Mitte hoch. Die Spieler stürzen sich auf den Ball (evtl. vom Tor aus). Die Parteien versuchen, den Ball ins gegnerische Tor zu werfen (treten, tragen, Raufball). 3-m-Linie vor dem Tor. Der Ball muß innerhalb dieser Linie geschossen werden.

43 Spionenball. (10—30) 10 x 20 m. In der Mitte halbiert, 1 m breiter neutraler Streifen das Spielfeld. In jedem Feld 1 Partei: Rot und Blau. Im roten Feld ein blauer Spion und im blauen Feld ein roter. Rot beginnt und versucht, durch 1 Ball Verbindung mit ihrem Mann zu bekommen. Dies werden die Blauen verhindern.



Gelingt es dem Spion, den Ball an sich zu bringen bzw. zu fangen, so kann der Werfer zu ihm kommen. Die Partei, die zuerst das Feld gewechselt hat, ist Sieger. Der Ball darf nur 5 Mal abgegeben werden und muß dann ins andere Feld geworfen werden!

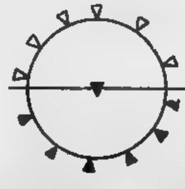


44 Fußball-Tennis. Spielregeln genau wie Faustball. In der Spielfeldmitte 1 m hohes Tennisnetz. Der Ball darf insgesamt nur 3 Mal aufspringen und darf höchstens von 3 verschiedenen Spielern berührt werden. (1 Spieler darf den Ball mehrmals hintereinander berühren, wenn der Ball n i c h t inzwischen den Boden berührt.) Anstoß erfolgt von der äußeren Grenzlinie rechts. Den Ball läßt man auf die Erde fallen und schießt ihn dann ins feindliche Feld.

Fehlerangabe, wie bei Faustball, oder jede Mannschaft hat fünf Mal Anstoß. Jeder Spieler führt 5 Anstöße aus, dann wechselt die Mannschaft ihre Plätze, so daß jeder einmal zum Anstoß kommt. Zählen bis 21.

B Netz 2 m hoch.

C Nur mit dem linken Bein spielen.



45 Treff-Ball. 2 Parteien. 5-m-Kreis durch eine Linie halbiert. Auf jeder Seite steht eine Partei mit gleichmäßig verteilten Spielern. Bert steht in Kreismitte. Beide Parteien versuchen, ihn zu treffen. Die Partei bzw. der Spieler, wohin der Ball rollt, wirft sofort auf Bert. Fängt Bert den Ball, wirft er auf 1 Spieler. Jeder Treffer 1 Pluspunkt.

B Nach 2 Minuten kommt der Spieler in den Kreis, der noch keinen Ball geworfen hat bzw. noch keinen Treffer angebracht hat. Sind es mehrere, so nehmen wir den Spieler mit dem kürzesten Vornamen bzw. dem niedrigsten Anfangsbuchstaben (ABC).

C Fängt Bert den Ball und trifft 1 Spieler, so kommt dieser in den Kreis.

46 Burgwächter. (6—14) Spielerkreis. Im Kreis leicht aufgepflanzter Stock wird von Gerd verteidigt. Wer den Stock umwirft, wird Burgwächter.

B Ball nur treten.

C Gerd hat seine Burg aus 3 Keulen aufgebaut. Die Burg ist erst zerstört, wenn alle Keulen umgestoßen sind. Gerd kann, wenn er flink ist, umgeworfene Keulen wieder aufstellen!

D Gerd kniet hin und wird selbst Burg. Jupp wird Verteidiger. Wird Gerd getroffen, so wird Jupp Burg und der Schützer Verteidiger.



E Ohne Ball. Die Spieler dringen in den (evtl. etwas größeren) Kreis und versuchen, die Burg umzuwerfen oder auch nur Gerd zu necken. Ein Spieler, den Gerd innerhalb des Kreises abschlägt, tauscht mit ihm.

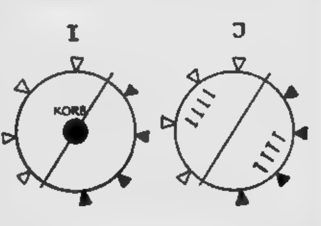
F Der Spieler, der am längsten die Burg verteidigt hat, gewinnt.

G 2 Parteien: Jede Partei besetzt den Halbkreis und wirft abwechselnd.

H Der Wächter beschützt nicht den Stock (bzw. den Kegel), sondern richtet ihn nur wieder auf. Punkte zählen.

I In Kreismitte: Korb! Jede Partei wirft abwechselnd hinein. (Oder Eimer, kl. Kreis.) Jeder Treffer Pluspunkt.

J 2 Parteien auf 2 Tore. Das Tor wird durch 3 Keulen oder Stöcke dargestellt. Diese müssen mit dem Ball umgeworfen werden.





47 Kreistorball. (6-14) Spielerkreis mit gegrätschten Beinen. Per steht in der Mitte und versucht, den Ball durch 1 Beintor zu werfen. Die Spieler wehren den Ball mit Sprung in die Schlußstellung ab.

B Oder mit den Händen.

C Der Spielerkreis wird vergrößert, von Spieler zu Spieler 2 m. Jeder Spieler ist für das 2-m-Tor r e c h t s von ihm verantwortlich.

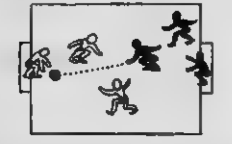
D Per kann herumlaufen und den Ball herausschieben.

E Er steht außerhalb des Kreises und versucht, den Ball in den Kreis hineinzuwerfen (hineinzutreten).

F Die Spieler stehen vornübergebeugt. Hände auf den Knien. Per darf täuschen. Wer sich bewegt, erhält Minuspunkt.

G Die Spieler knien (sitzen). Per wirft den Ball von außen in den Kreis. Der Ball muß zuerst (wenn er hochspringt) mit dem Kopf abgewehrt werden, dann wird durch Boxen versucht, den Ball aus dem Kreis zu treiben.

I Die Spieler versuchen — ohne ihren Platz zu verlassen —, gegenseitig den Ball durch 1 feindliches Tor zu werfen, treten oder boxen.

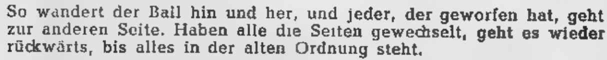


48 Rollball. (6-18) Kleines Spielfeld, 2 Tore. Der Ball darf nur mit den Händen gerollt werden.

B Wir hocken als Vierfüßler auf dem Boden und spielen.

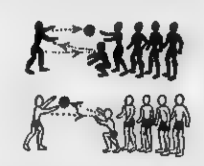
49 Kreuzball. (12—28) Wir stellen uns in 4 gleichstarken Gruppen kreuzweise gegenüber. Die beiden gegenuberliegenden Gruppen bilden 1 Partei und haben je 1 Ball. Der erste (jeder Partei) wirft den Ball — auf das Startzeichen hin — seinem Gegenüber zu. Dieser wirft ihn wieder zurück.

Währenddessen läuft der erste Ballwerfer zu seiner gegenüberliegenden Gruppe und schließt sich hinten an der Reihe an.



So wandert der Ball hin und her, und jeder, der geworfen hat, geht zur anderen Seite. Haben alle die Seiten gewechselt, geht es wieder rückwärts, bis alles in der alten Ordnung steht.

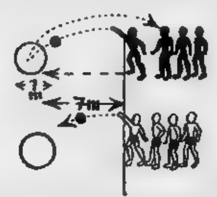
50 Königsball. (8—30) Mehrere Parteien in Stafettenaufstellung. Vor jeder Reihe steht mit einigen Schritten Abstand der König mit dem Gesicht zur Reihe. Auf Kommando wirft der König dem ersten den Ball zu. Der wirft ihn zurück und geht in die Hocke. Jetzt bekommt ihn der zweite und so weiter, bis der letzte ihn bekommt.



Dieser nimmt den Ball und nimmt des Königs Stelle ein. Der König stellt sich vor die Reihe. Die Reihe, deren König zuerst wieder vor der Reihe steht (auf seinem alten Platz), hat gewonnen.

B Etwa 7 m vor jeder Stafette ziehen wir einen kleinen Kreis. Nr. 1 läuft mit dem Ball in den Kreis und wirft ihn von dort Nr. 2 zu. Dann startet Nr. 2 usw.

51 Kreis-Werfen. Stafettenaufstellung an der Grenzlinie. 7 m vor jeder Stafette (Grenzlinie) ca. 1-m-Kreis. Nr. 1 versucht, den Ball in den Kreis zu werfen (gelingt der Wurf: 1 Pluspunkt). Nr. 1 läuft zum Ball und wirft ihn sofort Nr. 2 zu. Nr. 2 wirft, läuft usw. Die Partei, die nach ca. 60 Sek. die meisten Punkte hat, ist Sieger.

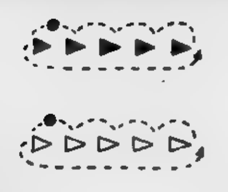


B Nr. 1 holt den Ball und bringt ihn Nr. 2. Haben alle Spieler 1 Partei geworfen, wird durch Halt-Rufen das Spiel beendet. Die schnellste bekommt noch 2 Punkte hinzu, dann werden die Punkte der Parteien verglichen.

C Nr. 1 muß so lange werfen, bis es klappt.

D Der Nachfolger (Nr. 2 usw.) läuft den Ball holen.

E Der Nachfolger steht hinter dem kleinen Kreis bereit.



52 Stafettenball. (12—40), 2 bis 5 Spielreihen zu 6 Mann. Jede Reihe hat 1 Ball (Kochgeschirr, Turnschuh). Auf Kommando geben die 1. den Ball über den Kopf zurück zum letzten. Dieser lauft vor die Reihe und gibt den Ball wieder zurück usw. bis der erste wieder vorne steht.

B Die Spieler sitzen hintereinander.

C Die Spieler stehen mit gegrätschten Beinen und rollen den Ball durch die Beingasse.
Der Ball wird durch den Beintunnel von vorne nach hinten gerollt, dann setzen sich alle in den Schneidersitz und geben den Ball über den Kopf zurück.

E Die Spieler vergrößern den Abstand: Der Ball wandert beim ersten durch die Beine, beim zweiten über den Kopf usw.

F Wir stehen mit gegrätschten Beinen und rollen den Ball durch die Beingasse von hinten nach vorn.

G Der Ball rollt über den Köpfen zurück. Der letzte fängt ihn und kriecht mit ihm durch die Gasse nach vorn.

H Der Ball wird mit dem Kopf durch die Beingasse nach vorne gestoßen.

I Der Ball rollt durch die gegrätschten Beine nach hinten, wird vom letzten aufgenommen und wandert über den Kopf wieder nach vorne. Dieses ca. 10 x.

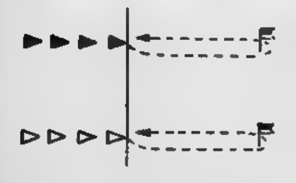
J Der Ball wandert abwechselnd links und rechts vorbei in Schlangenlinien nach hinten.

K Wir sitzen hinteneinander. Der erste hält den Ball zwischen den Füßen fest und führt den Ball über den Kopf zurück. Der zweite nimmt ihn zwischen den Füßen usw.

L Dasselbe von hinten nach vorn.

M Die Spieler liegen nebeneinander. Kommt der Ball, gehen alle in die Liegestütze.

N Die Spieler sitzen hintereinander mit gegrätschten Beinen und gehen in die Brücke, wenn der Ball kommt.



53 Ballstafette. (12—20) Die Stafetten stehen nebeneinander. Vor ihnen 20 m, 1 Mal (Baum, Speer). Auf Kommando laufen die 1. mit dem Ball um das Mal herum und übergeben ihn dem 2. Damit bei der Ablösung nicht gemogelt wird, stellen wir einen 2. Stab auf, um den herumgespielt werden muß.

B Ball treten, mit dem rechten oder linken Fuß.

C Wir rollen den Ball mit der Hand.

D Wir rollen 2 Bälle.

E Wir treiben den Ball mit 1 Stock.

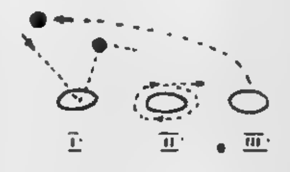
F Wir prellen den Ball wie bei Handball, oder nur mit der Faust vorwärts.

G Wir halten den Ball zwischen den Knien und hüpfen um das Mal.

H Wir stoßen den Ball, auf 1 Bein hüpfend.

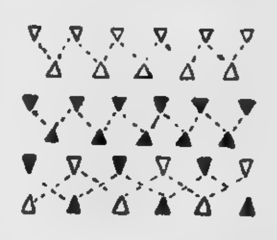
I Wir laufen rückwärts und stoßen nur mit dem Absatz.

54 Drei-Kreis-Stafette. Vor jeder Stafettenreihe sind 3 Kreise hintereinander gezogen. Der 1. wirft den Ball in den 1. Kreis, läuft hinterher und rennt mit dem Ball um den 2. Kreis herum und dann in den 3. Kreis. Von dort wirft er den Ball Nr. 2 zu. (Nr. 1 schließt sich seiner Reihe hinten an.)



55 Wanderball. Ballweitergabe von Mann zu Mann. Verschiedene Möglichkeiten: In der Reihe, in der Gasse, im Zick-Zack, in der Gasse 2 Parteien gemischt.

B Wir sitzen (stehen) in Kreisrichtung und werfen den Ball durch die gegrätschten Beine. Wir werfen, rollen oder treten den Ball von Mann zu Mann.



C Ball 1 x aufspringen lassen und weitergeben.

D Jeder Spieler läuft, wenn er 1 Ball erhält, 1 x um den Kreis herum und gibt ihn dann weiter.

E 1 Spieler in Kreismitte. Dieser wirft den Ball Nr. 1 zu. Nr. 1 wirft zurück zur Mitte. Dann bekommt Nr. 2 den Ball usw.

F Sind die Bälle in eben beschriebener Weise 1 x herumgewandert, wird der Spieler in der Mitte von dem nächsten usw. abgelöst, bis jeder Spieler 1 x in der Mitte gestanden hat.

G Alle Spieler nach Zeit oder im Wettkampf zu 2 oder mehreren Mannschaften.





56 Wanderball zu 2 Parteien. Ein Spielerkreis. 2 Bälle. Zu zweien abzählen. Nr. 1 wirft zu Nr. 1, Nr. 2 zu Nr. 2. Bei Spielbeginn befinden sich die Bälle genau einen Halbkreis voneinander. Wer den Gegner einholt, hat gewonnen. 3 Rennen.

B Zwei Spielerkreise. Nach Uhrzeit ca. 1 Minute werden Runden gedreht und gezählt. 6-Tage-Rennen.

C Die Spieler sitzen im Kreis, müssen die gestreckten Beine hochheben und den Ball darunterrollen (und weitergeben).

D Zwei Spielerkreise. Jeder Kreis hat 2 Bälle. In der Mitte ein Spieler. Dieser wirft den Ball dem Spieler Nr. 1 zu und den 2. Ball dem Spieler Nr. 2. Dann bekommt er den Ball von Nr. 1 wieder und wirft ihn Nr. 3 zu usw. Welche Partei ist zuerst fertig?

E Die beiden Parteien werden halbiert und stellen sich im Viereck gegenüber.



57 Wanderball. Huckepack. Die Reiter sitzen auf dem Rücken der stehenden Pferde. (Die Pferde stehen in Bockstellung, Hände auf die Knie gestützt.) Die Reiter spielen sich den Ball zu. Der Reiter, der schlecht wirft oder nicht fängt, wechselt mit seinem Pferd.

B Dasselbe, aber die Pferde knien in Vierfüßerstellung (hierbei können die Reiter auch auf dem [verlängerten] Rücken ihrer Pferde stehen).

C Die Pferde dürfen bocken (2 Parteien: Pferde und Reiter).

D 2 Parteien: Pferdepartei und Reiterpartei. Oder: Jede Partei bildet 1 Halbkreis ode 1 Kreis. Welche Partei hat die wenigsten Fehler gemacht, am schnellsten den Ball kreisen lassen?



58 Ballfangen. Spielerkreis. Max in der Mitte wirft den Ball hoch und ruft z. B.: ‚Karl'. Karl muß den Ball auffangen, bevor er hingefallen ist. Karl ruft den nächsten.

B Die Jungen erhalten Nummern.

C Der Aufgerufene muß erst um seinen Nebenmann herumlaufen und dann den Ball fangen, bevor dieser zum 2. Mal den Boden berührt.

D Dasselbe: 2 Parteien in 2 Kreisen.

E Nr. 1 jeder Partei in die Mittel des Kreises. Dieser wirft den Ball

Nr. 2 zu, der ihn wieder zurückwirft usw., bis alle den Ball gehabt haben. Dann läuft Nr. 2 in die Mitte (Nr. 1 hat sich wieder eingereiht) und wirft allen Spielern nacheinander den Ball zu usw.



59 Fang-Ball. Großer Spielerkreis. Rasches Werfen von Spieler zu Spieler, Kreis immer mehr vergrößern. Wer den Ball fallen läßt, muß sich hinknien. Wer ihn wiederum nicht auffängt, hinsetzen, beim 3. Mal ausscheiden.

B Umgekehrt: Wer 3 x den Ball gut gefangen hat, hat die Probe bestanden und darf sich knien, setzen, ausscheiden. Wer wird zuerst ‚Meister'?

C Erich steht in der Mitte und wirft den Ball reihum den Spielern zu.

D Der Fänger muß erst in die Hände klatschen.



60 Standball. (6—15) Walter wirft den Ball hoch und ruft: ‚Heinz'. Heinz versucht den Ball zu fangen, die Spieler laufen fort. Sobald Heinz den Ball hat, ruft er: ‚Stand'. Alle bleiben unbeweglich stehen. Heinz versucht, 1 Spieler abzuwerfen. Der Getroffene bekommt 1 Fehlpunkt, und das Spiel beginnt von neuem.

Trifft Heinz nicht, bekommt er selbst 1 Fehlpunkt. Wer den Ball aufgefangen hat, gilt nicht als abgeworfen.

B Stand mit: Die Spieler dürfen sich ducken und wenden, aber nicht die Füße vom Fleck bewegen.

C Fängt der Angerufene den Ball aus der Luft, so wirft er ihn wieder hoch und ruft 1 neuen Namen.

D Der Spieler, der durch einen Ball getroffen wurde, kann wiederum den Ball aufnehmen, ‚Stand' rufen und 1 anderen Spieler abwerfen usw.

E Wer zuletzt keinen Spieler mehr getroffen hat, beginnt das Spiel von neuem oder erleidet die Ballstrafe.

F Wird 1 Spieler getroffen, so kann jeder beliebige Mitspieler den Ball aufheben, ‚Halt' rufen und abwerfen. (Dasselbe auch bei Fehlwurf.)

G Jeweils 2 Spieler spielen zusammen. Der aufgerufene Spieler kann entweder selbst werfen oder den Ball seinem Partner zuwerfen, wenn dieser eine bessere Position hat. Minuspunkte werden beiden angerechnet.

H Jeder Getroffene bzw. jeder Fehlwurf zählt Minuspunkte. Wer 3 Minuspunkte hat, erleidet Schinkenwerfen bzw. Ballstrafe.

I Ballstrafe: 3 m vor dem Werfer stellt sich das Opfer in Bockstellung auf. Jeder darf einmal werfen. Wer nicht trifft, muß sich selbst (auf seinen Platz) in Bockstellung aufstellen und vom Opfer bewerfen lassen.

J Die Spieler stehen im Kreis. Jeder hat, auf dem Boden genau abgezeichnet, sein ‚Tor' (eine ca. 70 cm breite Linie). Heinz wirft (rollt) den Ball den Spielern zu. In wessen Tor der Ball hereinrollt, nimmt den Ball, läuft zur Mitte und ruft: ‚Stand'.

K Wir zeichnen 1 Kreis mit 1 m Durchmesser und teilen diesen in so viele (Torten-)Stücke wie Mitspieler vorhanden. Wir legen den Ball in die Mitte des Kreises und nehmen 1 kl. Stück Holz. Paul nimmt das Holz und läßt es mit hochgestrecktem Arm auf den Ball fallen (keiner darf in den Kreis treten). In wessen Teil das Holz fällt, ist Jäger.

61 Spinne. Spielerkreis. Dieter steht im Kreis Nachdem der Ball 3 mal abgegeben wurde, kann auf Dieter geworfen werden. Wird Dieter getroffen, so flüchten alle. Dieter hebt den Ball und ruft: ‚Stand' und wirft nach 1 Mitspieler. Trifft er nicht, bleibt er im Kreis. Trifft er 1 Spieler, so flüchten wiederum alle, und der Getroffene ruft: ‚Stand', wirft usw. Der letzte, Erfolglose kommt in den Kreis.

62 Verfolgungsball. (5—20) Jeder Spieler versucht 1 anderen abzuwerfen. Ballauftippen wie bei Handball. Wer getroffen wird, scheidet aus. Auffangen erlaubt. Der letzte ‚Überlebende' ist Sieger und beginnt 1 neues Spiel.

B Wer am meisten Abwürfe hat, ist Sieger. (Bei mehreren Spielen!)

63 Medizinball. (2—7) Spielerkreis. 1 schweren Ball werfen wir uns mit aller Kraft zu. Fallen lassen: Minuspunkt.

B Steckwurf nach vorn, Arme über den Kopf.

C Wurf über den Kopf nach hinten.

D Beinstoß: Aus der Rückenlage den Ball etwas hoch werfen und mit den Beinen wegstoßen.

E 2 Parteien. Wir stehen und laufen beliebig herum. 1 Partei hat den Ball und spielt sich ihn gegenseitig zu. Die andere Partei versucht, ihn zu bekommen.

64 Schinkenwerfen. Heribert bückt sich, und wir werfen mit 1 Ball auf seine Hinterfläche. Er muß den Werfer erraten. Dieser löst ihn ab oder stellt sich neben ihn.

B Alle werfen der Reihe nach auf Heribert. Wer nicht trifft, stellt sich daneben. Der erfolgreichste Werfer wird das neue Opfer.

C 2 Parteien. Wir werfen mit 1 Ball (Handball) auf die in bestimmter Entfernung vorbeilaufenden Spieler der Gegenpartei. Jeder Treffer 1 Punkt.

65 Ballstrafe. Statt umständlich Minus- oder Pluspunkte zu zählen, wird der Spieler sofort durch den Sieger bestraft (Sieger kann auch der Nicht-Getroffene sein).



Der Spieler muß sich bücken, Ellbogen auf die eingeknickten Knie stutzen. Der Sieger wirft den Hohlball, Gummi- oder Handball (kein Schlag- oder Medizinball) auf die Hinterfläche des Verlierers aus ca. 3 m Entfernung.

66 Sonnenball. Wir sitzen auf dem Boden im Kreis. Köpfe zusammen, Füße nach außen. Peter läuft herum und versucht, einen abzuwerfen. Wir wehren mit den Füßen ab.

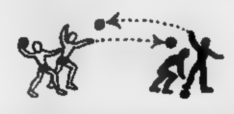


B Wir sitzen einzeln am Boden und müssen uns immer mit den Füßen zu dem kreisenden Peter (der Sonne!) wenden.

C 2 Bälle.

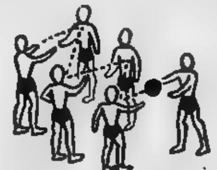
D Die Getroffenen scheiden aus oder werfen mit Peter.

67 Ballschlacht. Wie Schneeballschlacht. 2 Parteien. Es gilt, sich kräftig gegenseitig zu bewerfen. Es gibt keine ‚Abgeworfenen'. Evtl. zu Beginn 1 Mittellinie. Möglichst viele Bälle. Die ‚Überlebenden' haben gewonnen.



B Für ‚Nichtversicherte' folgende Variante: 2 Spielfelder. Es gilt, die Bälle so schnell wie möglich i n s feindliche Feld zu befördern (ohne auf Treffer zu achten!). Beim Schiedsrichter-Schlußpfiff — nach ca. 40 Sekunden — werden die Bälle gezählt (Bälle oder Tannenzapfen, Stöcke).

68 Gassenball. (12—36) 2 Parteien. Jede Partei stellt sich in Gassenform mit 3 Schritt Zwischenraum auf. Der Ball wird vom ersten bis zum letzten und zurück im Zickzack geworfen, getreten oder gerollt.



B Im Sitz.

C Beide Parteien bilden 1 Gasse. Die Gegner stehen abwechselnd nebeneinander.

D Spieleraufstellung im Viereck 7 x 7 m. Die Spieler jeder Partei besetzen jeweils die gegenüberliegenden Hälften.

69 Linienball. 2 Parteien stehen in 2 Linien ca. 12 m voneinander entfernt gegenüber. Jede Partei versucht, abwechselnd den Ball durch die gegnerische Linie zu werfen. Alle werfen der Reihe nach.
B Dasselbe Fußball.

70 Auswandern. (12—40) 10x30 m. 2 Parteien. In der Mitte wird das Spielfeld halbiert. 4 m von dem Mittelstrich nach beiden Seiten hin werden Linien gezogen, so daß eine ‚neutrale' Zone von 8 m entsteht. 1 Ball wird nun so hin- und hergeworfen, daß ihn möglichst keiner fängt. Fängt einer den Ball, so darf er zur anderen Partei auswandern und dort versuchen, die Bälle seiner Mannschaft aufzufangen. Fängt ein Ausgewanderter den Ball, so wirft er ihn seiner Mannschaft geschickt zu, damit wieder einer den Ball fängt und auswandern kann. Fänger oder Werfer dürfen nur durch Vorstellen behindert werden. Fällt 1 Ball in die Mitte, gehört er der Partei, auf deren Hälfte er liegen bleibt. Die Partei, die zuerst ausgewandert ist, hat gewonnen.

B Die Partei, die in 10 Min. die meisten Auswanderer zählt, hat gewonnen.

C Als Raufballspiel. (Evtl. erst dann, wenn eine Anzahl Auswanderer schon oder noch im Feinfeld sind.) Die Partei, die den Ball ins andere Feld wirft, stellt den Auswanderer.

D Statt des Mittelfeldes nehmen wir eine 2 m hohe Schnur, über die der Ball geworfen werden muß.



71 Meisterwerfen. 2 Parteien. Jede Partei stellt sich in Gassenform auf. Der Abstand von Reihe zu Reihe (Gassenbreite) beträgt so viel Meter, wie mindestens der schlechteste Werfer den Ball werfen oder rollen kann. Es gilt, den Ball so rasch wie möglich hin- und herzuwerfen. Jeder Spieler wirft 1 x. Kommt der Ball innerhalb der Gasse zum Stillstand, so muß er erst von d e m Spieler geholt werden, der den Ball bekommen soll! Man darf nur von der Grenzlinie aus werfen.

72 Reiterball. (6—30) Großer Spielerkreis. Die Reiter sitzen auf den Pferden und werfen sich den Ball zu. Läßt 1 Reiter den Ball fallen, springen die Reiter ab und flüchten. 1 Pferd nimmt den Ball auf und ruft: ‚Stand!'. Hierauf bleiben die flüchtenden Reiter sofort unbeweglich stehen. Gelingt es dem Pferd, 1 Reiter zu treffen, so werden die Pferde zu Reitern.

B Die Pferde stören durch Aufbäumen das Fangen.

C Die Reiter sitzen auf den Schultern. Pferde dürfen nicht bocken.

D Die Pferde dürfen bei ‚Stand' mit dem Ball nicht laufen, aber sich gegenseitig zuspielen.

73 Springball. (8—24) Wie Schlagball. Für Halle geeignet. Die Wurfpartei wirft den (Hand-)Ball so ins Feld, daß er aufspringt. Die Feldpartei fängt den aufgesprungenen Ball und versucht, einen zum Freimal laufenden Werfer abzuwerfen.

B Wir legen halbwegs 1 Zwischenmal an.

C Die Feldpartei kann den Ball auch fangen, bevor er aufgesprungen ist.

D Handschlagball. Die Wurfpartei wirft den Ball beliebig ins Feld.

74 Hallenfußball. (5—16) 2 Parteien: Schwarz und Weiß. Schwarz hat den Ball und spielt sich ihn untereinander zu. Weiß versucht, ihn zu bekommen und zu behalten.

B Netzfußball. In der Mitte eine 1 m hohe Schnur. Hierüber wird der Ball von Weiß nach Schwarz gespielt. Der Ball darf innerhalb einer Partei beliebig oft gespielt werden, aber nur einmal zwischen jeder Berührung auf den Boden kommen.

C Jeder Spieler darf den Ball nur einmal berühren.

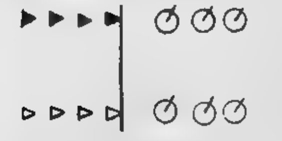
D Der Ball muß unter der Schnur gespielt werden. Neutraler Streifen, 2 Meter nach jeder Seite, darf nicht betreten werden. Die ganze hintere Spielfeld-Seite bildet das Tor.

E Der Ball darf nur von 4 verschiedenen Spielern 1 x berührt werden, aber beliebig oft und lange auf den Boden kommen.

75 Hallenhandball. (6—16) Tore 2 x 3 m. 5 m Torkreis. 2 x 10 Min. Nicht mehr als 3 Schritte mit dem Ball laufen. Nur e i n m a l aufprellen!

B Kastenball. Teil eines Kastens 150 x 50 cm wird als Tor senkrecht aufgestellt. 3 m Torkreis.

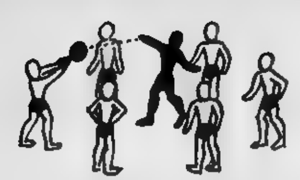
C Netzhandball. In der Mitte ein ca. 1,80 m hohes Netz (oder Schnur) mit 2 m neutralem Streifen auf jeder Seite. Bei jeder Partei ist die Gesamtbreite des Spielfeldes das Tor. Würfe nach Abspiel untereinander.



76 Dreiballaufen. Vor jeder Läuferreihe ziehen wir 3 Kreise; 3, 6 und 9 m weit entfernt. Der 1. Läufer legt in den 1. Kreis 1 Ball (Kegel, Stock); läuft zurück, holt den 2. Ball und legt ihn in den 2. Kreis und so auch den 3. Ball. Der 2. Läufer holt die Bälle wieder einzeln zurück.

B Der 1. Läufer bringt in 1 Lauf alle 3 Bälle in die Kreise, und der 2. Läufer holt alle wieder.

C Der 1. Läufer bringt 1 Ball in den 1. Kreis; der 2. Läufer den 2. Ball usw.

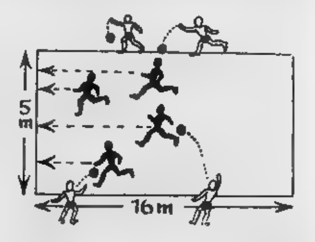


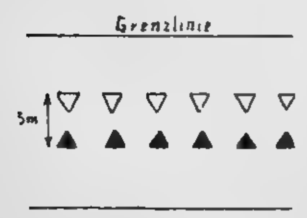
77 Klatschball. Heinz steht in der Mitte des Spielkreises. Er wirft den Ball den einzelnen Spielern beliebig zu. Diese müssen, bevor sie fangen, 1 x in die Hände klatschen. Wer es vergißt oder sich täuschen ließ und klatscht, bekommt 1 Fehlpunkt.

B Heinz ruft dabei: ‚Fangen!'. Wenn Heinz ‚Schnappen' ruft, darf der Ball nicht gefangen werden. Der Spieler muß unbeweglich stehenbleiben, er darf höchstens den Kopf senken.

78 Hasenjagd. (8—30) 5 x 16 m. An den Breitseiten stehen die Jäger verteilt mit 1 Ball: auf 1 Schmalseite stehen alle Hasen. Auf 1 Signal müssen alle Hasen zur anderen Seite laufen. Die Jäger versuchen, möglichst viele Hasen dabei abzuwerfen. Nach 10 Läufen Parteienwechsel.

B Einzeln laufen.





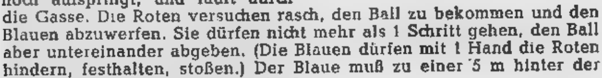
79 Werfen und Laufen. 2 Parteien stehen sich auf ca. 3 m gegenüber. Der Ball wird von 1 Partei 1 beliebigen Spieler der anderen Partei gut hinübergeworfen. Sobald der Ball fliegt, läuft die werfende Gruppe zu der ca. 5 m entfernten Grenzlinie. Die andere Partei (bzw. deren Ballfänger) versucht, 1 Läufer abzuwerfen. Abwechselnd wird geworfen. Punkte zählen oder Gefangene.

80 Schloßball. (12—24) 2 Parteien. Spielerkreis ca. 7 m Durchmesser. In der Mitte des Kreises 1 kl. Kreis, 1 m Durchmesser. In dessen Mitte 1 Spieler: der König. 2 Spieler verteidigen den König durch Fangen des Balles (Vorstellen oder Abwehren). Die andere Partei steht am Rand des großen Kreises, wirft sich den Ball gegenseitig zu und versucht, den König abzuwerfen. Abwerfen des Königs 5 Pluspunkte. Auffangen des Balles durch Verteidiger 2 Punkte. Parteienwechsel nach Uhrzeit.

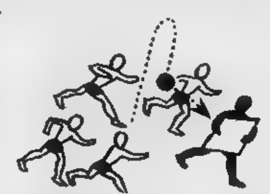
B Beliebiges Auswechseln der Verteidiger.

C Nur 1 Verteidiger. König darf den Ball auffangen und abducken usw., muß aber im Kreis bleiben.

81 Ball in der Gasse. 2 Parteien: Blau und Rot. Untereinandergemischt, Blau steht neben Rot usw. Die Spieler bilden eine 5 m breite Gasse, ca. 12 m lang. Der 1. Spieler, z. B. 1 Blauer, steht vor der Gasse. Er schmeißt den Ball kräftig in die Gasse, so daß der Ball wieder hoch aufspringt, und läuft durch die Gasse. Die Roten versuchen rasch, den Ball zu bekommen und den Blauen abzuwerfen. Sie dürfen nicht mehr als 1 Schritt gehen, den Ball aber untereinander abgeben. (Die Blauen dürfen mit 1 Hand die Roten hindern, festhalten, stoßen.) Der Blaue muß zu einer 5 m hinter der Gasse befindlichen Malstange laufen.



82 Verfolgung. (5—24) Abgegrenztes Spielfeld, 1 Ball, 1 großer Deckel (Holzschild). Spielerkreis. In der Mitte steht Horst, wirft den Deckel auf den Boden und den Ball in die Luft. Irgend ein Spieler ergreift den Deckel und flieht. Die anderen verfolgen diesen und versuchen, ihn mit dem Ball abzuwerfen.



Laufen mit dem Ball nicht erlaubt. Der Verfolgte schützt sich mit dem Deckel. Wer ihn trifft, ergreift den Deckel und entflieht. Ergreifen des Deckels, erfolgreiches Abwehren (mit dem Deckel), Abwerfen des Verfolgten zählt je 1 Punkt. Der Junge (die Partei), der die meisten Punkte hat, ist Sieger.

83 Konkurrenz-Kampf. 2 Parteien: 1 Spielerkreis und 1 Reihe. Die Reihe steht mit der Spitze dicht am Kreis. Auf ein Signal gibt der Spieler im Kreis, der zunächst der Reihe steht, 1 Ball in den Kreis, der von Mann zu Mann wandert. Gleichzeitig startet der 1. Läufer der Reihe um den Kreis und gibt nach der Umkreisung dem 2. Läufer 1 Schlag. Die Partei, die zuerst den Ball, entsprechend der Anzahl ihrer Spieler, hat kreisen lassen bzw. deren Spieler alle gelaufen sind, hat gewonnen.



84 Handball mit Abschlag. 2 Parteien, 2 Tore. Jeder Spieler steckt in seinen Gürtel 1 Tuch. Wird es ihm genommen, muß er aus dem Spiel ausscheiden. Die Spieler nehmen an den beiden Torseiten des Feldes Aufstellung.
Der Schiedsrichter wirft den Ball in der Mitte hoch und die Spieler



starten Es gilt, den Ball durch das feindliche Tor zu tragen (nicht zu werfen). Im Spiel ist Werfen erlaubt. Nur wenn der Spieler den Ball in den Händen trägt, kann ihm das Tuch genommen werden. Wer das Tuch nimmt, ruft laut: ‚tot'. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel (pfeift). Alles bleibt stehen, der ‚tote' Spieler verläßt das Feld, und sein Gegner wirft den Ball ins Spiel. Der Gegner darf nicht beruhrt werden, man darf nur das Tuch fortnehmen. (Das Tuch bzw. Taschentuch wird hinten oder vorn in den Gütel — Hose — gesteckt.)



85 Eins, zwei, drei, wer hat den Ball? Mit diesem Ruf wirft Alex den Ball rückwärts über seinen Kopf zu den im Halbkreis aufgestellten Spielern Er ruft nun: ‚Vier, fünf, sechs, wer hat ihn jetzt? Sieben, acht, neun, wer kann es sein?' und dreht sich um. 1 Spieler, in dessen Nähe der Ball kam, hat diesen blitzschnell aufgehoben und hinterm Rucken versteckt. Alle Spieler haben die Hände auf dem Rucken und tun so, als hätten sie den Ball gerade bekommen. Rät Alex richtig, wird er abgelöst.

Laufspiele (ohne Ball)

100 Auslosen. Brauchen wir für den Spielanfang (oder zum Hordentopfputzen) 1 Opfer, so konnen wir schnell auszählen

A Wir zählen in der Runde bis 7 oder 11 usw; jeweils der 7. scheidet aus. Wer übrigbleibt, ist unser Opfer.

B Irgendeine hohe Zahl, z. B. 37. Wir fangen bei einem beliebigen Spieler an und zahlen reihum: Der 37 ist es also.

C Jeder nimmt 0 bis 3 Steine in die rechte Hand und hält die Hand auf Kommando hoch. Jeder schätzt die Gesamtsumme und nennt diese Zahl. Wir zählen die Steine, und wer der Summe am nächsten gekommen ist, scheidet aus (oder ist der Gesuchte).

D Zählreime. ‚Ich und du, Müllers Kuh, Müllers Esel, der bist du!' Oder: ‚1, 2, 3, 4, wir trinken niemals Bier!'

E Toni sticht mit dem Messer rasch auf 1 Zeitung. Er hat den Buchstaben F getroffen. Fritz oder Ferdi ist es also Toni sticht zum zweiten (und evtl. dritten) Male und trifft ein t. Dieser Buchstabe ist bei Fritz enthalten, also Fritz ist der Gesuchte.

F In der Mitte eines kl. Sandhaufens steckt 1 Span. Reihum schneidet jeder mit dem Messer ein Stuckchen ab. Wer den Span umwirft, hat verloren

G Schnell geht es auch durch Würfeln, Losziehen oder Streichholzziehen.

101 Nachlaufen. ‚Fuchs und Hase', ‚Fangen' oder ‚Zeckspiel'. Im abgegrenzten Feld lauft der Fuchs dem Hasen nach Schlägt er den Hasen, wird dieser zum Fuchs und läuft dem nächsten nach usw. Widerschlag verboten!

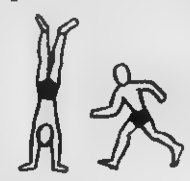
B Es können auch bes. Vereinbarungen getroffen werden, z. B. der flüchtende Hase ist frei und kann nicht geschlagen werden, wenn 1 Hand und 1 Fuß den Boden berührt, oder Vierfüßlerstellung, auf der Erde sitzen, Hände und Füße in der Luft, in Hocke gehen, sich auf Gegenstände retten, knien, Füße vom Erdboden entfernen durch Hängen oder Sitzen. (Die Spieler dürfen sich nicht öfter als 3 x durch Einnehmen bestimmter Stellungen freikaufen.)

C Kletterzeck. Der Hase rettet sich auf 1 Zaun (Baum) und darf so nicht abgeschlagen werden.

D Huckezeck. Der Hase springt huckepack auf den Rücken eines anderen Hasen und ist so frei.

E Kreuzzeck. Zwischen Fuchs und dem verfolgten Hasen läuft ein anderer Hase. Dieser muß jetzt gefangen werden.

F Schattenzeck. Der Fuchs muß auf den Schatten des Hasen treten.



G Hanstandzeck. Der Hase macht in der Gefahr Handstand und wird frei.

H Zwillings-Zeck. Der Hase rettet sich zu einem Mitspieler und wird so frei. Stehen Zwillinge länger zusammen, kann 1 dritter hinzulaufen und sich beliebig (rechts oder links) anschließen. Jetzt muß der äußere fortlaufen.

I Paarzeck. Der abgeschlagene Hase wird zum Fuchs. Beide Füchse fassen sich an der Hand. Gemeinsam fangen sie den 3. und 4. Hasen. Beim 4. Hasen wird ein neues Fuchspaar gebildet. Wer zuletzt übrigbleibt, hat gewonnen.

J Der Fuchs schlagt den Hasen an eine beliebige Körperstelle. Der Hase wird jetzt zum Fuchs, muß aber auf die berührte Stelle die Hand halten.

K Zauberzeck. Die vom Fuchs berührten Hasen sind verzaubert und müssen unbeweglich stehenbleiben. Sie können aber durch Mitspieler wieder erlost werden.

L Der verzauberte Hase muß sich hinknien, hinlegen od. Schneidersitz.

M Wenn der Zauberer gleichzeitig 3 verzauberte Spieler hat, wird der dritte Verzauberte Zauberer.

N Das Spielfeld wird nach einer gewissen Zeit auf die Hälfte verkleinert, dann nochmals halbiert usw. bis alle, auf einem zimmergroßen Fleck zusammengedrängt, sich herumstoßen.

102 Hinweise. Viele Tummelspiele. Alle Wettrennen.

103 Partei-Nachlaufen. Wir teilen unseren Verein in 2 oder 3 Gruppen ein. Gruppe I wird ‚Fangpartei' (Füchse), kenntlich durch Taschentuch. Die gefangenen Hasen müssen in Hockestellung, dürfen aber von anderen - freien — Hasen wieder e r l ö s t werden.



Das Spiel ist beendet, wenn es den Füchsen gelungen ist, **alle** Hasen in die Hockstellung zu bringen. Jetzt wird die 2. Gruppe Fangpartei. Welche Partei hat am wenigsten Zeit zum Fangen gebraucht?

B Pfahlzeck. Auf dem Spielfeld ein Pfahl (Freimal). Wer den Pfahl berührt, ist geschützt.

C 2 Pfähle ca. 20 m voneinander entfernt. Die Hasen laufen hin und her.

D 2 Pfähle oder Freimale und 2 oder 3 Parteien. Die geglückten Läufe von Mal zu Mal werden gezählt. Wechsel der Parteien nach 7 Minuten. Welche Partei hat die meisten Läufe geschafft? Gefangene Hasen werden als Minuspunkte gezählt, spielen aber weiter mit. (Gefangene Hasen scheiden aus oder spielen auf der Gegenseite als Füchse oder Gehilfen mit.)

E Parteiwechsel, wenn 7 Hasen gefangen sind. Bei Parteienwechsel immer volle Spielerzahl.

F 3 Parteien. Hasen haben ein Freimal, Jäger 1 Gefangenen-Mal (Großer 10-m-Kreis). Gefangene können durch Berühren erlöst werden.



104 Blinder Fuchs. 1 Blinder hat 1 Plumpsack und will damit die Spieler abschlagen. Die Spieler dürfen nur hüpfen.

B Der blinde Fuchs wird durch Zurufe eines Freundes gelenkt. (Oder durch 1 Zügel, der am Arm des Fuchses befestigt wird.)

105 Geretteter Hase. 1 Hase wird von 1 Jäger verfolgt. Der Hase hat eine Kappe auf. Diese Kappe kann er jedem Spieler geben und dieser wird Hase.

B Besser: Hase hat Plumpsack: der Spieler, der mit dem Plumpsack geschlagen wird, muß diesen übernehmen.



106 Verbrecherjagd. Abgegrenztes Spielfeld. Kurt ist der Verbrecher. Alle laufen hinter ihm her. Wer Kurt abschlägt, wird selbst Verbrecher und muß flüchten. Jeder Abschlag 1 Pluspunkt.





107 Dritten abschlagen. (16—36) Spielerkreis, 2 stehen immer hintereinander. Gert bestimmt 1 Paar: Fuchs und Hase. Außerhalb des Kreises läuft der Fuchs hinter dem Hasen her. Hase rettet sich durch Vorstellen vor 1 Paar: der dritte ist jetzt der Hase und muß laufen.

B Der dritte kann, statt zu fliehen, sich vor die eigenen Reihen stellen; jetzt muß der andere laufen.

C Der Hase rettet sich durch Aufspringen auf den Rücken.

D Schlägt der Fuchs den Hasen, werden die Rollen getauscht. Der Hase wird zum Fuchs, und der Fuchs läuft hinter dem Hasen her.

E Alle Spielger knien, sitzen im Schneidersitz (oder liegen auf dem Bauch). Der Hase rettet sich in der gleichen Stellung und kniet sich zwischen 2 Spielern. Sein hinterer bzw. linker Nachbar muß nun weiterlaufen

F Der hintere Partner umfaßt den vorderen. Wenn der Hase sich vorstellen (oder dazwischenstellen) will, schwenkt der Hintermann den Vorderen hin und her. Der Hase muß den Vordermann erwischen und ist dann erst frei, und der Hintermann muß laufen. Erwischt der Fuchs den Hasen schon vorher, so treibt er diesen unter Schlägen fort.

G Der Hintere hält den Vorderen fest um den Leib gefaßt. Der Hase rettet sich durch Sprung auf den Rücken des Paares. Das Paar kann sich drehen und wenden.

H Der Hase stellt sich hinter 1 Paar: der erste muß laufen.

I Der dritte wird zum Fuchs und der bisherige Fuchs zum Hasen.

J Der Hase kann durch den Ruf: ‚Abgelehnt' zum Weiterlaufen gezwungen werden. Dies darf nur zweimal geschehen.

K Bei vielen Spielern laufen 2 Paare, oder wir bilden 2 Kreise.

L Der Fuchs hat 1 Plumpsack. Hat er den Hasen geschlagen, so wirft er den Plumpsack hin.

M Die Spieler stehen sich mit Handfassung gegenüber. Der Hase muß unter den Armen sich zwischen das Paar stellen. Der dritte (dem der Hase den Rücken zudreht), muß laufen.

N Die Paare stellen sich mit gegrätschten Beinen auf. Durch wessen Beine der Hase kriecht, der muß laufen.

O Die Paare stehen sich gegenüber und bilden mit hocherhobenen Händen 1 Tor. Der Hase wird in Ruhestand gesetzt. Also ungerade Spielerzahl. Der Fuchs schlägt 1 Tor entzwei. Jeder Torjunge muß nach rechts durch alle Tore laufen (hinken, rückwärts laufen). Wer zuerst wieder anlangt, bildet mit dem Fuchs ein neues Tor. Der übrige Torjunge wird Fuchs.



108 Zweiten abschlagen. Bei wenigen Spielern nur einfacher Spielerkreis. Der Hase rettet sich durch Vorstellen. Durchkriechen durch gegrätschte Beine, Huckepack springen oder Bocksprung usw.

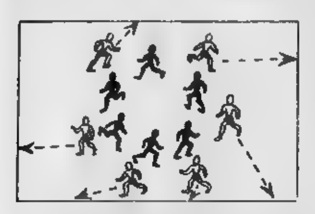
109 Doppelkreis. Doppelter Spielerkreis. Im Außenkreis sind (viel) mehr Spieler als im Innenkreis Der Innenkreis steht mit gegrätschten Beinen, der äußere Kreis marschiert (läuft) um den Innenkreis.



Auf 1 Signal versucht jeder äußere Spieler sich hinter 1 Spieler des Innenkreises zu stellen und durch dessen gegrätschte Beine zu schlüpfen. (Nur 1 Spieler durch 1 Beintor.) Die übriggebliebenen Spieler können sich durch Antreiben der Kriechenden (Schlag auf deren Hinterfläche) entschädigen Die Kriecher bilden den neuen Innenkreis. Der alte Innenkreis muß mit den Übriggebliebenen weiter um den Kreis laufen.

Zuerst hat jeder 10 Minuspunkte. Jedes Durchkriechen = 1 Pluspunkt. Wenn e i n Spieler keine Minuspunkte mehr hat: Spielschluß. Der Sieger zahlt jedem Mitspieler dessen Minuspunkte durch Schläge auf die Sitzfläche aus.

110 Feindliche Kreise. 2 Spielerkreise. Der innere Kreis bildet eine Partei für sich, der äußere Kreis auch.

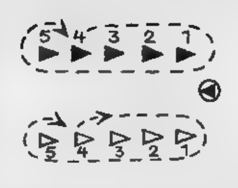


Beide Kreise marschieren entgegengesetzt herum. Von Kreis zu Kreis ca. 1 m Zwischenraum. (Singen.) Auf einen Pfiff läuft der äußere Kreis zur Spielfeldgrenze, die Jungen des inneren Keises laufen hinterher und versuchen dabei möglichst viele abzuschlagen.

B Umgekehrt: Die Spieler des inneren Kreises durchbrechen den Außenkreis und versuchen ungeschlagen die Spielfeldgrenze zu erreichen. 3 Schlag = abgeschlagen.

C Auf 1 Signal schließt sich der äußere Kreis fest zusammen. Die Spieler des inneren Kreises versuchen mit Gewalt durchzubrechen. Nach 15 Sekunden 2. Pfiff. Halt. Für jeden durchgebrochenen Spieler = 1 Pluspunkt. Rollenwechsel.

111 Nummernlaufen. (12—40) In Reihen zu 6 nehmen wir wie beim Stafettenlauf nebeneinander Aufstellung. In den Reihen wird abgezählt, so daß jeder seine Nummer kennt. Günter ruft: ‚Nummer 4'. Der 4. Junge jeder Reihe läuft einmal um seine Reihe herum. Wer zuerst wieder auf seinem Platz ist, hat für seine Reihe 1 Punkt gewonnen.



B 10 m vor jeder Reihe steht ein Mal, das umlaufen werden muß.

C Der Läufer muß in Schlangenlinie durch seine Reihe laufen.

D Alle sitzen im Schneidersitz: Aufstehen ohne Händegebrauch.

E Mannschaftskampf. Bei sehr vielen Spielern, z. B. 6 Mannschaften (Reihen), bekommt der 1. Sieger 3 Punkte, der zweite 2, der dritte 1 Punkt. Wie bei der Olympiade.

F Jeder Spieler hat 1 Stock (Turnschuh, Stein) in der Hand. Der aufgerufene Läufer sammelt beim 1. Rundlauf alles ein und verteilt es beim 2. Rundlauf wieder. (Evtl. 2 Mal rundlaufen!)

G Vor der Reihe liegt 1 Taschentuch (Stock). Der Läufer muß es mit den Zähnen aufnehmen, um das Mal herumlaufen und wieder hinlegen.

H 2 Parteien: 1 Partei ist die Pluspartei, die andere die Minuspartei. Günter ruft z. B: ‚5 und 3', dann muß bei der Pluspartei Nr. 8 (5+3) und bei der Minuspartei Nr. 2 (5—3) laufen.

I Jeder Spieler bekommt 1 Farbe, weiß, blau, grün usw. Günter nennt 1 Gegenstand, der eindeutig 1 bestimmte Farbe hat, und der Betreffende saust los. Z. B. Rasen = grün, Schimmel = weiß usw. (Fliegenpilz, Rabe, Kanarienvogel).

J Es können alle möglichen Hindernisarten angewandt werden, z. B. alle Spieler stehen in Bockstellung. Vorwärts überspringen (durchkriechen) und rückwärts (an der Reihe) vorbeilaufen.

K Günter stellt eine Rechenaufgabe und gibt dann das Start-Signal. Z. B.: 6—3 und 1—2 und 10—7, Laufen! (Nr. 5).

112 Nummernlaufen im Kreis. Die Jungen stehen in 1 gr. Kreis und zählen z. B. zu 3 ab. Der Spielleiter ruft eine Nummer auf, z. B. Nummer 3. Diese laufen einmal um den Kreis: der Schnellste erobert 1 Pluspunkt für seine Gruppe.



B Die Spieler laufen einmal um den Kreis und dann durch ihren Platz in die Mitte des Kreises zu einem Ball. Wer zuerst den Ball berührt, ist Sieger.

C Wer den Ball auf seinen Platz bringt, ist Sieger! (Raufen um den Ball evtl.).

D Die Spieler zählen zu 3 ab (bei vielen Spielern bis zu 6). Die aufgerufenen Nummern laufen 2 Mal um den Kreis und versuchen die anderen Läufer abzuschlagen. Die Abgeschlagenen gehen sofort zur Seite und scheiden aus (oder Minuspunkte).

E Die Läufer laufen so lange, bis keiner mehr den anderen einzuholen scheint und die Mitspieler ‚Halt' rufen.

F Wir bilden mehrere Kreise zu 8 oder mehr Spielern.

G Wie beim ‚Dritten abschlagen' stehen wir zu 3, 4 oder 5 hintereinander und bilden so 1 kl. Mannschaft. Der Aufgerufene muß aber erst einmal durch die gegrätschten Beine seiner Vordermänner gekrochen sein. (Der erste läuft zuerst zum Schluß seiner Reihe, kriecht durch und startet dann.)

H Wir sitzen im Schneidersitz.



113 Sternlaufen. (15—25) Die Jungen werden in Gruppen aufgeteilt und in Sternform so aufgestellt, daß die Vordermänner sich gegenüber stehen. Fritz läuft um den Stern herum und schlägt dem letzten einer Reihe auf den Rücken. Dieser gibt den Schlag weiter nach vorn, und die ganze Reihe saust um den Stern hinter dem Schläger her. (Gelingt es, den Schläger abzuschlagen, bleibt dieser Schläger und muß 2 Ehrenrunden laufen, bevor er wieder schlagen darf.) Währenddessen ist Fritz herumgesaust und hat sich einen Platz gesichert. So bleibt 1 übrig: der neue Schläger.

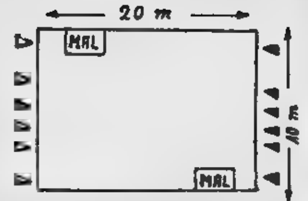
B Schneidersitz.

C Die Reihe läuft um den Kreis herum und klettert dann auf einen in der Mitte aufgebauten Kasten. Der letzte Ankömmling wird Läufer. (Sobald eine andere Reihe losgelaufen ist, stellt sich die Gruppe wieder auf ihren alten Platz.)

D Der Läufer bzw. Schläger macht der Gruppe die Laufart vor, z. B. Hinklauf, auf allen Vieren, Purzelbaum usw.

E Fritz, der Schläger, läuft mehrere Runden und stellt sich beliebig irgendwohin und bildet so die Spitze der Reihe. (Wird der Schläger aber dabei selber abgeschlagen, muß er weiter Schläger spielen.)

114 Barlauf. (10—30) 10 x 20 m. Die Parteien stehen an den Längsseiten. Rechts vor jeder Partei, 3 m entfernt, die Malstange (Mal) für die Gefangenen. Beliebiges Auslaufen aller Jungen. Schlagrecht hat immer der, der später als sein Gegner ausgelaufen ist. Hat der Schläger einen Gegner abgeschlagen, so ruft er ‚Halt'. Alle gehen hinter ihre Mallinie zurück. Der Gefangene an die Malstange. Gefangene können durch Berühren erlöst werden. Beim Ruf ‚Erlöst!' ruht das Spiel wieder. Durchlaufen des gegnerischen Males ist erlaubt. Hat eine Partei 4 Gefangene, so erhält sie 4 Punkte, und die Gefangenen kehren zurück.



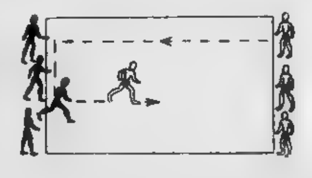
B Jeder befreite Gefangene zählt auch 1 Punkt.

C Beliebig viel Gefangene an der Malstange. Die Gefangenen bilden in Richtung zu ihrer Partei eine Kette. (Nur einer berührt die Malstange.) Immer nur 1 Gefangener darf erlöst werden.

D Wettkampf 2 mal 15 Minuten. Mannschaft 12. Das Spielfeld ist durch eine Linie halbiert. Jedes Abschlagen von Feinden in der eigenen Spielhälfte zählt 1 Punkt, in feindlicher Spielhälfte 2 Punkte. Befreien von Gefangenen 2 Punkte.

115 Fahnenbarlauf. (10—30) Wie Barlauf. Zur Erhöhung des Spieltempos wird 6 m vor jeder Partei eine Fahne ins Feld gesteckt. Klaut ein Junge die Fahne und erreicht seine Partei wieder, so zählt das 3 Punkte. Wird ein Spieler abgeschlagen, bevor die Fahne ihr Ziel erreicht hat, muß die Fahne zurück.

116 Schlaglaufen. (10—30) 10 x 15 m. Die Parteien stehen an den Länggseiten. 1 Spieler läuft zur Gegenpartei. Dort halten alle eine Hand ausgestreckt, der Läufer teilt 3 Schläge aus. Wer den 3. Schlag bekommt, rennt hinter dem flüchtenden Läufer her. Erreicht er ihn nicht, so muß der Verfolger ins feindliche Lager und spielt dort mit.



Das Schlagrecht wechselt von der einen zur anderen Partei. Jeder muß einmal laufen

B Der erfolgreiche Läufer bekommt 1 Pluspunkt.

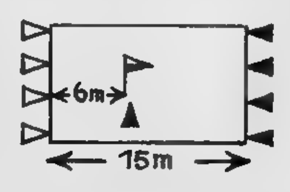
C Der Gefangene stellt sich hinter seinen Fänger und wird durch dessen Gefangennahme wieder frei.

D Immer die Siegerpartei bekommt das Schlagrecht.

E Jeder beliebige läuft. (Dann laufen nur die besten.) Aushungern.

F Beide Parteien sind durchnumeriert, läuft z. B. Nr. 4, muß auch Nr. 4 verfolgen.
G Rückweg müssen beide hüpfen.
H Der Läufer teilt nicht 3 Schläge aus, sondern muß eine Fopplinie, die 1 m vor jedem Male gezogen ist, überschritten haben. Sobald diese Linie auch nur mit dem Fuß berührt ist, läuft ein Gegner hinterher. Der Läufer kann täuschen — an die Linie laufen und dann schnell zurücklaufen, die Linie berühren und nach Hause fliehen. Der Verfolger muß dann erst wieder in sein Mal zurücklaufen, denn der Verfolger darf erst dann aus dem Mal laufen, wenn der Läufer die Fopplinie berührt hat. (Evtl. auch wie F!)

117 Fahne und Ritter. (10—30) 10 x 15 m. 2 Parteien: Angreifer und Verteidiger. Etwa 6 m vor der Verteidiger-Seite ist eine Fahne aufgestellt; diese soll von den Angreifern geklaut werden. Nur die Verteidiger haben Schlagrecht. Die Angreifer haben einen Ritter, der seine Leute und die geklaute Fahne beschützen soll; dieser hat Schlagrecht, ist aber selbst unverletzlich.



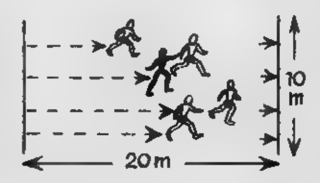
Abgeschlagene scheiden aus. Ist die Fahne geklaut (Zeit messen!) oder sind alle Angreifer tot, dann Rollentausch.

118 Kettenbrechen. (10—30) 2 Parteien stehen sich auf ca. 12 m gegenüber und bilden eine feste Kette durch Anfassen der Hände. Abwechselnd saust jeder einmal rüber und versucht die feindliche Kette zu durchbrechen. Gelingt es ihm, so nimmt er 1 Spieler (der losgelassen hat) als Gefangenen mit. Gelingt der Durchbruch nicht, so schließt er sich der feindlichen Kette an. (Oder Punktesammeln.)



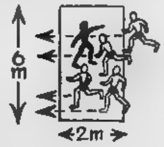
B Die ganze Kette läuft hinüber und versucht gleichzeitig den Durchbruch. Wenn der Durchbruch mit der Mehrheit gelingt, bekommt die Partei 1 Punkt.

119 Schwarzer Mann. (10—30) 10 x 20 m. An einer Schmalseite stehen die Spieler. Der schwarze Mann steht in der Mitte und ruft: ‚Wer fürchtet sich vorm Schwarzen Mann?' Alle brüllen: ‚Niemand!' und laufen zur anderen Seite. Gelingt es dem Schwarzen Mann durch 3 Schläge einen Jungen zu fangen, so wird dieser auch Schwarzer Mann. Dies geht bis zum letzten Mann.



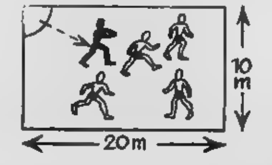
B Der Abgeschlagene tauscht mit dem Schwarzen Mann. Der Schwarze Mann wird Mitspieler.
C Gefangene werden nur Gehilfen und halten fest; Schlagrecht hat allein der Schwarze Mann.
D Die Spieler müssen zum anderen Ende des Spielplatzes laufen, um eine Wendemarke (Pfahl) und wieder zurück.
E Der Schwarze Mann (und seine Gehilfen) stehen auf der einen Seite des Spielfeldes hinter der Grenzlinie. Die Spieler auf der anderen Seite. Auf ein Signal gehen die Spieler und der Schwarze Mann mit seinen Gehilfen aufeinander zu. Man läuft est dann, wenn Gefahr droht. Der Schwarze Mann darf nicht rückwärts laufen. Die Spieler dürfen rückwärts laufen, aber nicht mehr hinter ihre Grenzlinie zurück. (Die vom Schwarzen Mann abgeschlagenen Spieler werden erst in der nächsten Runde seine Helfer.)
F Der Schwarze Mann bildet mit seinen Gehilfen eine Kette. Dieser kann mit Gewalt durchbrochen werden. Schlagrecht nur Schwarzer Mann. (Einzeln Auslaufen erlaubt.)

120 Brückenwache. (6—20) Ein ca. 6 m breites und 2 m tiefes abgestecktes Brückentor wird durch Herbert bewacht. Auf seinen Ruf, Über die Brücke!' versuchen alle mit Gewalt durch das Feld zu kommen. Wer festgehalten wird, gehört mit zur Brückenwache.



B Herbert ruft einen Monatsnamen, z. B. Mai. Alle Jungen, die im Mai Geburtstag haben, laufen über die Brücke.
C Herbert darf nur auf der 6 m breiten Bruckenlinie hin- und herlaufen. Die Gefangenen stellt er als unbewegliche Posten auf. Die Posten dürfen nur in Armweite schlagen. Herbert stellt die Posten immer möglichst gut verteilt auf. Die Brückenbreite wächst mit der Anzahl der Gefangenen.
D Auf jeder Seite des Spielfeldes steht die Hälfte der Spieler (evtl. 2 Parteien). Auf ein Signal wechseln die Parteien ihre Plätze. Herbert schlägt beliebige Spieler ab. Jeder Abgeschlagene zählt 1 Minuspunkt für dessen Partei. Die Abgeschlagenen spielen bei ihrer Partei weiter mit.
E Beide Parteien sind numeriert. Herbert ruft eine Zahl und die beiden entsprechenden Spieler wechseln. Der Gefangene löst Herbert ab (Punkte).
F Die Brückenwache bildet eine feste Kette die mit Gewalt durchbrochen werden kann. Aber n u r Herbert hat Schlagrecht.

121 Urbär. (8—20) 10 x 20 m. In einer Ecke das Bärenloch. Der Urbär läuft aus seinem Loch heraus und versucht mit gefalteten Händen einen Jungen abzuschlagen. Gelingt ihm das, fassen sie sich an den Händen und fangen gemeinsam. Die Gefangenen bilden eine



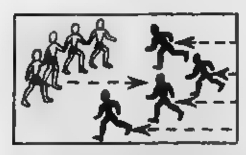
Kette, aber nur ein (oder die beiden Äußeren) Bär hat Schlagrecht. Wird die Kette durchbrochen, müssen alle Bären ins Loch zurück.

B Sind es mehr als 8 Bären, dürfen sie Ketten zu 4 Mann bilden.

C Wird ein Spieler abgeschlagen, so lassen die Bären los und flüchten unter Schlägen der Mitspieler ins Mal. Ebenso wenn die Kette gesprengt wird.

D Die Gefangenen dürfen sich wehren und müssen mit Gewalt ins Mal gebracht werden.

E Die Gefangenen können von ihren Freunden wieder befreit werden (aber erst, wenn ein Drittel der Spieler ‚Bär' ist).



122 Fische fangen. (10—26) 10 mal 20 m. 2 Parteien. An den schmalen Seiten nehmen Fische bzw. Fischer Aufstellung. Die Fischer fassen sich an der Hand und bilden so eine feste Kette (Netz). Auf ein Signal laufen beide Parteien gegeneinander (wechseln die Seiten).

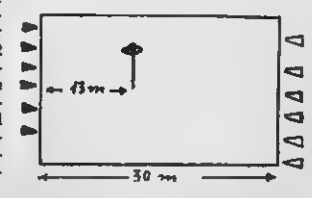
Die Fische versuchen an den beiden Seiten des Netzes vorbeizukommen. Wer in den Netzen der Fischer hängen bleibt, scheidet aus.

B Die Gefangenen spielen auf der Gegenseite. Nach jedem Lauf Rollenwechsel.

C Die Fische dürfen mit Gewalt durch das Netz schlüpfen. Wenn sich das Netz — durch Vereinigung der Enden — zum Kreis schließt, ist der Kampf beendet bzw. die Fische gefangen.

D Die Fischer stellen sich in der Mitte des Feldes beliebig auf. Die Fische versuchen mit Gewalt die jenseitige Grenzlinie zu erreichen. Nach ca. 30 Sekunden Schlußpfiff. Jeder Fisch über die Grenzlinie 1 Pluspunkt.

123 Schutzmann und Dieb. (10—30) Auf 30 m stehen sich 2 Parteien gegenüber. Die Jungen haben fortlaufende Nummern. Ca. 13 m vor der Diebespartei liegt oder hängt ein Hut (Turnschuh). Auf ein Zeichen des Spielleiters laufen die beiden Nr. 1 los. Der Dieb versucht, den Hut zu klauen (und nach Haus zu bringen), der Schutzmann, ihn abzuschlagen. Der Erfolglose wird Gefangener der Gegenpartei.



B Es laufen beliebige Spieler aus, bis eine Partei ausgehungert ist.

C Es werden Punkte gezählt. Sind alle Spieler einmal gelaufen, wird die Diebespartei Schutzmann.

D Der Dieb läuft in beliebiger Reihenfolge ohne Befehl aus. Ein (sein

zuständiger) Schutzmann darf erst nach dem Dieb auslaufen und erst den Dieb schlagen bzw. fangen, wenn dieser wirklich geklaut hat; also Foppen erlaubt.

E Es werden keine Gefangenen gemacht, sondern Punkte gezählt. Der Spielleiter ruft beliebige Nummern auf.

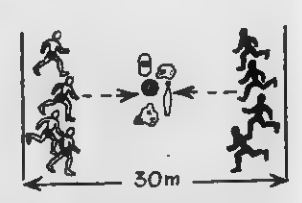
F Der Hut braucht nur in die Luft geworfen zu werden. Es gilt, den Werfer abzuschlagen!

G Ein Ball wird in die M i t t e des Spielfeldes gelegt. Um den Ball wird gerauft. Wer den Ball nach Hause bringt, bekommt Pluspunkte.

H In der Mitte steht ein Wassertopf. Der erste begießt den zweiten.

I Tauziehen. In der Mitte des Spielfeldes ein Seil. Wer das Tau oder seinen Gegner 3 m über die Mitte hinwegzieht, ist Sieger. (Oder, wer mit dem Seil nach Hause kommt.)

124 Beutezug. (10—30) Auf 30 m stehen sich 2 Parteien gegenüber. In der Mitte des Feldes werden in einer Reihe so viel Gegenstände (Kochgeschirre, Steine) hingelegt, wie Jungen in einer Partei sind. Auf Kommando stürzen alle los und versuchen, möglichst viel Beute zu machen und ‚nach Haus', d. h. auf ‚ihre' Spielfeldseite zu bringen.



B Bei ca. 10 Spielgängen werden die bei jedem Spieler erzielten Beutestücke zusammengezählt. Die Partei mit der höchsten Beutezahl (Punktzahl) ist Sieger.

C Rauferei um die Beute erlaubt.

D In der Mitte liegt ein Ball.

E Es startet nur ein Spieler von jeder Seite.

F Die Spieler hüpfen heran.

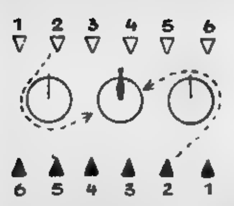
G Die Spieler sitzen im Schneidersitz.

H Die Spieler werden aufgerufen, wie beim Nummernlaufen.

I In der Mitte ein paar stoßfeste Burschen als Beute, um die gerauft wird.

J Wir legen auf die Mittellinie so viele Beutestücke wie Spieler weniger eins. Jeder darf nur ein Beutestück nehmen. Bei jedem Rennen scheidet demnach ein erfolgloser Spieler aus. Welche Partei ist zuerst ausgestorben?

K So viel Beutestücke wie Mitspieler. Jeder darf soviel Beute nehmen, wie er kann. Die leer ausgehenden Spieler scheiden aus (oder Minuspunkte oder spielen bei der Gegenpartei mit).



125 Beute im Kreis. Die Spieler sind von links nach rechts numeriert, so daß die höchste Nummer der niedrigsten Nummer gegenübersteht. In der Mitte des Feldes sind 3 Kreise gezogen. Im mittelsten Kreis liegt das Beutestück. Jede Partei hat einen äußeren (rechten) Kreis für sich. Der aufgerufene Spieler läuft erst um den äußeren Kreis (Malstange) herum und dann zum mittleren Kreis.

B Die Spieler müssen erst einmal um ihre Reihe herumlaufen und dann zur Beute laufen. (Die Spieler gleicher Nummern stehen diagonal gegenüber.)

C In der Mitte drei ca. 5 m voneinander entfernte Kreise. Im Mittelkreis 2 Keulen (Flaschen) und ein Ball. Jeder Läufer holt eine Keule aus dem Mittelkreis und stellt sie in seinen rechts liegenden Außenkreis. Dann läuft er zurück zum Mittelkreis. Wer zuerst den Ball hat, ist Sieger.

D Raufen um den Ball erlaubt.

E Sobald ein Spieler den Ball genommen hat (1 Pluspunkt), kann der andere Spieler ihn abschlagen (der Ball muß wieder zurückgebracht werden). Hinter die Grenzlinie gebrachter Ball zählt 2 Punkte.

F Eine Matte oder alter Sack wird in die Mitte gelegt und um diese gerauft. Draufstellen oder Mitziehen des Gegners erlaubt.

G 4 Parteien, in jeder Ecke eine. In der Mitte ein Ball. Gleichzeitig starten die ersten. Wer den Ball heimholt, hat ein Punkt für seine Partei.

H Alle Spieler der 4 Parteien stürzen sich auf den Ball.

Grenzlinie

3 m

126 Tag und Nacht. (12—30) 2 Parteien stehen in 2 Linien mit dem Rücken gegeneinander: die Tagpartei und die Nachtpartei. Die beiden Linien sind ca. 3 m voneinander entfernt und innerhalb der Linien die Spieler auch 3 Schritte voneinander. Herbert wirft eine Scheibe (Geldstück) in die Luft und ruft je nachdem ‚Tag' oder ‚Nacht'. Kommt der Ruf ‚Tag', versucht die Tagpartei die Nachtpartei zu durchbrechen und eine 15 Schritt' dahinterliegende Grenzlinie (Mal) zu erreichen. Die Nachtpartei hält möglichst viele Jungen fest; die Gefangenen spielen bei dem Sieger mit

B Die Gefangenen scheiden aus.

C Der Spielleiter ruft die Parteien nach Belieben auf. Auf den Ruf ‚Dämmerung' bleiben beide Parteien stehen.

D Die beiden Parteien stehen sich gegenüber. Wird die Nachtpartei aufgerufen, macht sie auf der Stelle kehrt, verfolgt von der Tagpartei.

E Beide Parteien hocken am Boden, liegen auf dem Bauch usw.

F Der Spielleiter wirft 1 gr. schwarz-weiße Scheibe in die Mitte. Die Spieler sehen selbst, was los ist.

G Mit Abwerfen. 1 Ball liegt in der Mitte. Nach Aufruf versucht die betr. Partei möglichst schnell den Ball aufzunehmen und die Flüchtenden abzuwerfen. Es empfiehlt sich, daß die äußeren Spieler mit den Flüchtenden laufen und den Ball auffangen können. (Zuspiel! Nicht mit dem Ball laufen!)

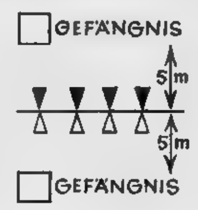
H Sobald der Ball aufgenommen wird, schreit man ‚Halt' und die Flüchtenden müssen stehenbleiben.

127 Grenzkampf. (6—30) An 1 Linie stehen sich 2 Parteien gegenüber und versuchen, sich gegenseitig herüberzuziehen. Wird 1 rübergezogen, dürfen seine Freunde ihn festhalten; so entsteht 1 lange Kette. 1 Fuß des letzten Kettenjungen muß noch im eigenen Feld sein, sonst sind alle verloren.

B Dasselbe: 1 Partei im Kreis.

C 5 m hinter der Grenzlinie ist auf jeder Seite ein 2x2 m Gefängnis für die Gefangenen. Gelingt es 1 Spieler, ungeschlagen dorthin zu gelangen, so kann er 1 Gefangenen befreien. Freier Abzug!

D Der Spieler, der ungeschlagen ins feindl. Gefängnis gelangt, erhält 1 Pluspunkt (auch wenn kein Gefangener dort ist).





128 Höllenmaschine legen. 2 Parteien stehen sich an 1 Linie gegenüber. Jede Partei hat 1 oder mehrere Bälle, Medizinball oder mit Heu gefüllte Säcke. Diese gilt es aus dem feindlichen Feld zu klauen, bzw. in dieses hineinzutragen und dabei die hintere Begrenzungslinie des Spielfeldes zu erreichen.

B 1 Spieler ist die Höllenmaschine und muß hinübergetragen werden.

129 Schieberkampf. 2 Parteien stehen einander an einer Grenzlinie gegenüber, Arme eingehakt und versuchen, sich gegenseitig mindestens 5 m von der Grenzlinie fortzuschieben.

B Die Parteien bilden je 1 (oder 2) Spielerkreis und schieben so gegeneinander.

C Die beiden Parteien bilden 1 feste Kette, marschieren aufeinander zu und versuchen, sich einzuschließen oder zurückzudrängen.



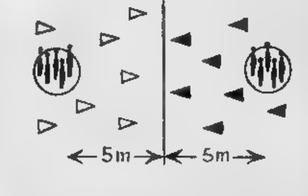
130 Schachmatt. (10—30) 2 Parteien; jede wählt ihren König. Zwischen den Parteien 1 Grenzlinie. Jede Partei versucht, gegnerische Parteigenossen auf der anderen Seite zu fangen und über die Grenze zu ziehen. Der König — der sich nur im eigenen Feld aufhält — hat allein Schlagrecht.

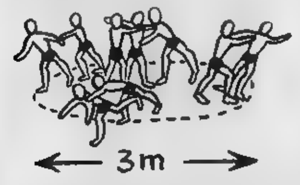
Die Gefangenen können so lange entfliehen, bis sie vom König abgeschlagen sind. Die Gefangenen spielen auf der neuen Seite mit.

B Bilden sich Ketten, dürfen sie nicht abgeschlagen werden, solange sie noch Verbindung mit ihrer Seite haben.

C Der König darf auf die feindl. Seite und kann E i n z e l g ä n g e r abschlagen. Der feindl. König kann ihn aber abschlagen! Damit ist das Spiel verloren.

131 Apfeldiebe. 2 Parteien. Grenzlinie, 5 m hinter dieser Linie in der Mitte jedes Spielfeldes ein 3-m-Kreis. In diesem befinden sich je 5 Keulen (Äpfel). Diese gilt es zu stehlen. Jede Partei hat nur Schlagrecht im eigenen Feld. Wird 1 Spieler abgeschlagen, so muß er auf der Stelle stehenbleiben und den evtl. geklauten Apfel in den Kreis zurückgeben. Er kann durch 1 Spieler befreit werden.





132 Rettungsfloß. (8—20) 3-m-Kreis (oder Viereck). Alle Spieler sind im Kreis. Jeder wirft jeden vom Floß hinunter (aus dem Kreis!).

B 2 gleichstarke Parteien bekämpfen sich auf dem Floß. Wer 2 Füße draußen hat, ist tot.

C Dasselbe auf kleinem Hügel oder Abhang.

D 1 Partei besetzt den Hügel und muß ihn 2 Min. halten. Wer herauf- oder herabgezogen wird, ist Gefangener und scheidet aus.

E Gefangenenzahl entscheidet den Sieg.

F Gefangene spielen auf der Gegenseite mit.

G Achim verteidigt den Hügel allein. Wie lange?

H Die Verteidiger dürfen (nicht) an den Beinen gepackt werden.

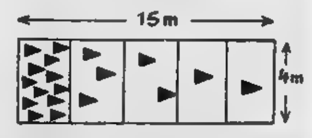
I Alle spielen bis zum Ende mit. Die Partei, die nach 2 Min. die meisten Spieler auf dem Hügel hat, ist Sieger.

J Eine Matte ist die Burg.

K 1 Seil. Es gilt, die andere Partei zu verdrängen.

L 2 kleine Kreise (Gefängnisse). Jede Partei will die Gegner in ihr eigenes Gefängnis hineinstoßen (drängen, zwängen).

133 Bürgerkrieg. (5—20) Auf 1 länglichen Spielfeld (3 x 15 m) werden im Abstand von 3 m 6 Querstriche gezogen, so entstehen 5 Spielfelder. Alle Spieler versammeln sich im 1. Feld. Jeder versucht jeden ins 2. Feld zu stoßen und von dort ins 3 usw., so daß in jedem Spielfeld nur ein Sieger übrigbleibt. Der beste Mann steht (bleibt) im ersten Feld.



B Auf einem 6 x 6 m großen Spielfeld Hahnenkampf (Hüpfen auf 1 Bein) alle gegen alle, bis 1 Hahn übrigbleibt.

C Dasselbe zu 2 Parteien. Hierbei können entweder 2 immer gegeneinander kämpfen oder auch mehrere gemeinsam gegeneinander (vorher abmachen!).

134 Kreiskampf. (4—20) Spielerkreis, Händekreis. In der Mitte liegt 1 Medizinball (1-m-Kreis oder ca. 80 cm Stock aufgestellt) Alle fassen sich an den Händen und versuchen, 1 Mitspieler zum Umwerfen des Stockes zu bringen, der dann ausscheidet

B Umgekehrt. Jeder versucht den Stock umzustoßen, aber seine Nachbarn verhindern es.

C Sind nur noch 3 Spieler übrig, wird der Spielerkreis neben dem Stab gebildet. Jeder versucht den andern gegen den Stab zu stoßen bzw. daran zu hindern.



D Im 2-m-Kreis liegt 1 Ball. Wird 1 Spieler in den Kreis gezogen, rufen alle ‚Achtung' und laufen auseinander. Der Spieler greift den Ball und versucht 1 Mitspieler abzuwerfen (evtl. Abarten siehe Standball). Kreisbetreten = 1 Minuspunkt. Abwerfen = 2 Pluspunkte.

E Sind mehrere in den Kreis gezogen, so versucht jeder, sich des Balles zu bemächtigen.

F 4 Stöcke (Keulen) stehen außerhalb des Kreises. Jeder Spieler versucht, diese mit dem Fuß umzustoßen, und erhält dafür Pluspunkt.

G Um den Spielerkreis wird in 2 m Entfernung 1 Kreis gezeichnet. Jeder Spieler versucht über diesen Kreis hinaus mit dem Fuß 1 sichtbare Spur zu hinterlassen. Jeder Strich 1 Pluspunkt.

H Dasselbe. Die Spieler halten ein zum Kreis geschlossenes Tau in den Händen.





135 Negertanz. Spielerkreis. Hände anfassen. Jeder versucht, den anderen — mit Ausnahme der Nebenmänner — auf den Fuß zu treten.

B Der Getroffene scheidet aus. Oder Punktezählen.



136 Ausbrechen. (7—14) Im Spielerkreis 1 oder 2 Jungen, die aus dem Kreis auszubrechen versuchen. Ist 1 raus, so kann er auch von außen mithelfen. Die beiden Jungen, bei denen der Durchbruch gelungen ist, kommen in den Kreis.

B Mehrere im Kreis.

C Auch Überklettern erlaubt.

D Dasselbe, aber Einbrechen in den Kreis.

E Mehrere Ausbrecher und Einbrecher.

F 2 Parteien. Nach Zeit!



137 Kreissprengen. (7—14) Spielerkreis. Arme eingehakt und vor der Brust verschränkt. Gesicht nach außen. Alle versuchen den Kreis zu sprengen. Wo eine Lücke entsteht, scheiden beide Spieler aus.

B Alle gehen zur Mitte und dann mit 1 Ruck nach außen.

138 Kreishüpfen. (7—14) Spielerkreis. Jeder Spieler zeichnet sich einen 2 Fuß großen Kreis um seinen Platz. Willi kommt in die Mitte und versucht, 1 freien Kreis zu erspringen. Die anderen Spieler verhindern das, indem sie mit Schlußsprung den freien Kreis erspringen. Erobert Willi 1 Kreis, so muß der rechte Nachbar in die Mitte.



139 Sechstagerennen. Wir bilden Kreise zu ca. 6 Mann. Auf Kommando läuft Nr. 1 jeden Kreises einmal um den Kreis herum und gibt seinem Nachbarn 1 Schlag. Dann saust dieser los. So läuft jeder 6 x. Welcher Kreis ist am schnellsten fertig?

B Wir geben dabei 1 Ball weiter.

C Großer Spielerkreis. Wir zählen zu 2 ab, so entstehen 2 Parteien. 2 gegenüberstehende Spieler des Spielerkreises beginnen den Rundlauf. Nach dem Rundlauf werfen sie den Ball dem nächsten ihrer Partner zu.

D Wir stehen oder sitzen im Kreis und zählen zu 2, 3 oder 4 ab. Die aufgerufenen Nummern laufen einmal um den Kreis herum und durch ihren Platz zur Kreismitte. Dort liegt 1 Medizinball Wer mit dem Ball seinen Platz erreicht, hat 1 Pluspunkt.

E Rauferei um den Ball.

140 Kreise-Rennen. Großer Spielerkreis. Parteibildung durch Abzählen zu 3, 4 oder 5. Spielleiter ruft eine Nummer auf, und die Aufgerufenen laufen rechts um den Kreis herum. Jeder versucht den Vordermann zu überholen. Uberholen nur außen herum. Wer überholt wird, scheidet aus und setzt sich in den Kreis hinein. Der letzte gewinnt.

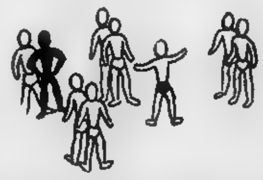


B Ohne Ausscheiden. Jedes Überholen zählt 1 Punkt.

C Manchmal gibt der Chef 1 Signal und die Läufer wechseln die Richtung.

D Jeder, der überholt, scheidet aus, so wird der Langsamste festgestellt.

141 Zirkusdressur. Ungerade Spielerzahl. Kreis. In der Mitte steht der Dompteur. Er ruft ‚Laufen!', und wir laufen im Kreis um ihn herum. Plötzlich ruft er ‚Halt!'. Schnell versuchen wir, uns alle — auch der Dompteur — zu Paaren aufzustellen. Da es 1 ungerade Zahl ist, bleibt 1 übrig: der neue Dompteur.



B Gerade Spielerzahl. Wir laufen wieder um den Dompteur herum, bis dieser ‚Halt!' ruft. Schnell stellen wir uns zu Paaren auf. Max bleibt übrig. Der Dompteur versucht ihn zu erwischen. Max rettet sich aber zu einem Paar. Von diesem Paar muß dann 1 davonlaufen usw., bis der Dompteur seinen Nachfolger gefangen hat.

C Beliebige Spielerzahl. Jeder zeichnet einen Kreis auf den Boden, wo er steht. Der Dompteur läßt alle laufen. Auf ‚Halt' versucht jeder 1 Kreis zu besetzten. 1 Spieler (der neue Dompteur) bleibt übrig, da der Dompteur sich zeitig 1 Kreis gesichert hat.



142 Lebendige Burg. 2 Parteien. 1 Partei bildet 1 Kreis, Gesicht nach außen, Arme untergehakt. Im Kreis 1 Fahne Die andere Partei versucht, sie zu holen. Die Verteidiger dürfen die Hände nicht gebrauchen. Zeitmessen.

B Im Kreis liegt 1 Medizinball, der nicht geworfen, sondern herausgetragen werden muß.

143 Katze und Maus. (8—20) Der Spielerkreis hält sich an den Händen. 1 Katze versucht die Maus zu fangen. Die Maus kann überall durchschlüpfen, die Katze nur durch 1 Tor.

B 2 Tore.

C Die Katze darf überall dort durchschlüpfen, wo die Maus durchgelaufen ist.

D 2 Katzen, aber nur 1 Tor.

E 1 Katze jagt 1 Maus. Auf Kommando ‚Hände hoch' dürfen Katze und Maus überall ungehindert laufen.

F 1 Katze, 2 Mäuse (oder mehrere Mäuse). Die gefangene Maus wird Gehilfin und muß die andere Maus mit Gewalt festhalten.

G Die Katze kann mit Gewalt überall durch.



H Die Spieler halten sich an den Händen. Die Hand etwa hüfthoch. Katze und Maus müssen drüber und drunter.

I Der Spielerkreis hat 2 große Tore. Vor diesen Toren stehen jeweils als Innenkreis mehrere Spieler, also 2 Kreise mit je 2 Toren. (Siehe Zeichnung!) Maus darf evtl. überall durch. Tore können geschlossen werden.

144 Jäger, Spatz und Mücke. Spielerkreis, 3 verfolgen sich gegenseitig. Der Jäger will den Spatzen schießen, der Spatz die Mücke fressen und die Mücke den Jäger stechen. Wer einen Spieler gefangen hat, wird ausgewechselt. Die Jagd geht kreuz und quer durch und um den Kreis.





145 Jakob, wo bist Du? (6—15) Spielerkreis. Im Kreis 2 Blinde. 1 sucht Jakob. Auf seine Frage ‚Jakob, wo bist du?' anwortet Jakob ‚Hier'. Hat der Fänger den Jakob gefangen, wird Jakob zum Fänger. Zuvor holt er sich aber mit verbundenen Augen 1 neuen Jakob aus dem Mitspielerkreis.

B Sobald der Fänger Jakob gefunden hat, reißt er sich die Binde runter und jagt den blinden Jakob mit kräftigen (Plumpsack-) Schlägen aus dem Kreis.

C 2 Blinde: 1 oder beide haben 1 Plumpsack und bekämpfen sich.

D 2 Blinde: Der Dedektiv muß den Verbrecher schnappen, Verbrecher klatscht dann und wann in die Hände.

E 3 Blinde und 1 Verbrecher: Der Verbrecher kann sich wehren, bis er überwältigt am Boden liegt.

F 1 Blinder in der Kreismitte. Die Spieler reichen 1 Pfeife im Kreis herum. Hebt der Blinde die Hand, muß der Junge, der die Pfeife gerade hat, kräftig pfeifen. Der Blinde versucht diesen zu berühren (und wird dann vom ‚Pfeifer' abgelöst).

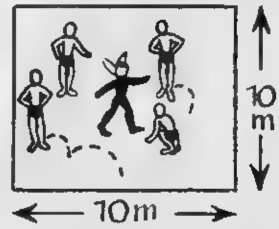
G 1 Blinder steht in der Mitte, dreht sich ein paarmal im Kreis herum und versucht dann mit dem Ball 1 Spieler zu treffen. Berührt er 1 Jungen oder zuckt dieser zusammen, so muß dieser 3 x mit verstellter Stimme (oder Tierstimme) 1 Wort aussprechen, das der Blinde ihm zugerufen hat. Errät der Blinde den Namen seines Opfers, kommt dieser in den Kreis.

146 Blitz-Turnier. Von jeder Partei 2 (oder mehrere) Blinde im Kreis. Lebensfaden oder Taschentuch im Gürtel. Sie suchen und bekämpfen einander. Die Außenstehenden dürfen nichts verraten.

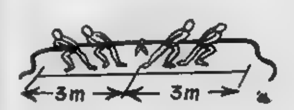
B Nicht blind.

C Im Kreis alle Spieler mit Tuch. 2 Parteien oder Kampf aller gegen alle (evtl. alle blind).

147 Flohhüpfen. Jeder Floh (Spieler) darf insgesamt 3 x (= Schritte) hüpfen. 1 Blinder. Die Spieler stellen sich beliebig auf in einem 10 x 10-m-Raum. Der Blinde muß in ca. 1 Min. möglichst viele Spieler berührt haben. Die Spieler dürfen sich insgesamt nur 3 Schritte von dem einmal gewählten Platz wegbewegen. Hinhocken erlaubt.



148 Tauziehen. (6—30) Die beiden stärksten Jungen losen und wählen sich 1 Mannschaft. Die beiden Parteien stellen sich an den Seilenden auf. Und auf Kommando geht's los. Die Seilmitte wird durch ein Taschentuch gekennzeichnet und auf die Mittellinie gelegt. 3 m nach beiden Seiten der Mittellinie werden Grenzlinien gezogen. Es gewinnt die Mannschaft, die zuerst das Taschentuch über ihre Grenzlinie zieht.



B Oder es gewinnt die Mannschaft, die nach 30 Sekunden das Taschentuch auf ihrer Seite hat.

C Start der Jungen zum Seil aus 30 m Entfernung hinter dem Seil.

D Start 30 m q u e r zum Seil.

E Statt des Seiles fassen wir uns gegenseitig um den Leib. Die Stärksten nach vorn. Die beiden ersten fassen sich an den Händen.

F Wir legen das Tau genau in der Hälfte über 1 starken, 2 m hohen Ast oder über 1 kleinen Bach oder Graben.

G Die Parteien zählen untereinander ab. Darauf achten, daß die jeweils gleichen Nummern ziemlich gleich stark sind. Z. B. der Größe nach abzählen. Nacheinander läuft Nr. 1 (2, 3 usw.) zum Seil und kämpft allein gegen Nr. 1 der anderen Partei. Punkte zählen.

H Aufrufen wie beim Nummernlauf.

I Reiter-Tauziehen. Die Mannschaften bilden Pferd und Reiter. Nur die Reiter halten das Tau. Wer hinfällt, muß erst wieder auf sein Pferd.

149 Tauspringen. 2 Mann schwingen das Seil und die anderen laufen oder hüpfen hindurch. Wer das Seil berührt = Minuspunkte.



150 Tauringen. (3—15) Spielerkreis. Das Tau wird zusammengeknüpft und von allen aufgenommen. Jeder versucht das Tau zu sich hinzuziehen.

B Wir sitzen. Durch Hintenüberlegen versucht jeder das Tau zu sich hinzuziehen.

151 Eselsreiten. (4—20) Per steht in Bockstellung. Hannes hält ihm die Augen zu. Helmut springt Per auf den Rücken und fragt mit verstellter Stimme: ‚Esel wer reit' dich?' Wird Helmut erkannt, Rollenwechsel.

B Artisten können beim Aufspringen noch ihre Schlagkraft zeigen.



152 Reiterkampf. (4—20) Jeder Bub nimmt 1 anderen auf den Rücken. Die Paare bekämpfen sich und versuchen, sich gegenseitig herunter zu werfen. Besonders gut im Wasser zu veranstalten. Kampf aller gegen alle.

B 2-Parteien-Kampf. Parteien bilden sich durch Wahl.

C Dromedar-Reiterkampf. Der 1. steht aufrecht, der 2. stellt sich gebückt dahinter und hält sich am Gürtel des 1. und der 3. reitet auf dem Rücken des 2. Die Dromedare bekämpfen sich.

D Turnierkampf: 2 Paare jeweils gegeneinander.

E Die Paare bilden sich durch folgendes Spiel: Alle Jungen laufen im abgegrenzten Spielfeld herum. Jeder versucht auf den Rücken eines anderen zu springen (Huckepack).

F An 1 Ast hängen Ringe bzw. Reifen. Die Reiter müssen im Galopp 1 Ring stechen. Start aus 10 m Entfernung. (Einen Speer — Stock — durch den Ring stoßen.)



153 Riesenschlange. (7—14) Alle Spieler fassen sich an der Hand und bilden eine Linie. Starke vorne. Loslaufen und plötzlich starke Kurven drehen. Nur auf Rasen spielen; keine Bäume, Steine usw.!



154 Schwarzer Reiter. Doppelter Spielerkreis. Auf 1 Signal springen die Spieler Huckepack auf ihre Vordermänner. 1 Reiter hat 1 Tuch hinten im Gürtel. Es gilt, das Tuch zu erobern. Der Sieger wird Schwarzer Reiter im nächsten Spiel. (Wer war am längsten Schwarzer Reiter?)

B Erich geht langsam um den Doppelkreis herum und steckt heimlich 1 Reiter das Tuch in den Gürtel. (Dann Signal zum Aufsitzen!)

155 Reiterlauf. (8—36) Großer doppelter Spielerkreis. Rolf steht in der Mitte. Auf sein Signal springt der 2. auf den Rücken des Vordermannes. Auf 1 neues Signal springen alle Reiter ab, laufen einmal links um den Kreis herum, springen wieder auf ihre Pferde und reiten so rasch wie möglich in die Mitte zu Rolf. Der Schnellste ist der Sieger.

156 Glucke und Geier. (1—16) Die Spieler stellen sich zu zweit hintereinander auf und umfassen fest den Vordermann bzw. dessen Gürtel. 1 Spieler ist der Geier. Der Vorderste, die Glucke, versucht ihr Junges vor dem Geier durch Wenden und Stoßen zu schützen. Greift der Geier 1 Küken, so wird dieser zum Geier, und der Geier wird zur Glucke.



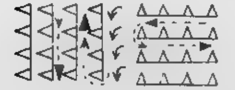
B Alle Spieler bilden e i n e lange Kükenreihe.
C Wer gepackt wird, scheidet aus.
D Wer gepackt wird und alle hinter ihm Stehenden scheiden aus.
E Der Geier versucht nur das letzte Junge zu packen.
F Der vom Geier gefangene Spieler bildet mit diesem zusammen 1 Kette und jagt so hinter den Küken her.
G Der Geier sitzt huckepack oder als Schulterreiter auf 1 Pferd und versucht den letzten oder irgend einen Spieler der Reihe zu schlagen. Gelingt es ihm, wird er abgelost. Die Glucke kann den Reiter abwehren durch Schläge (auf Knie, Sitzfläche usw.).



157 Schlangenkampf. 2 Parteien. Die Spieler fassen sich an der Hand und bilden je 1 Kette. Der Kopf jede Schlange versucht die letzten der anderen Schlange abzuschlagen. Der Abgeschlagene schließt sich der anderen Schlange an.
B 1 Schlange. Diese versucht, sich selbst in den Schwanz zu beißen, was aber der letzte Spieler zu verhindern sucht! (Aber auch n u r dieser letzte Spieler wehrt sich!)



158 Fuchs im Loch. (8—24) Die Spieler stehen mit gegrätschten Beinen hintereinander in 1 Reihe. Neben dem letzten Jungen wird 1 Kreis gezogen. Hierein wirft der letzte den Plumpsack (Gürtel), läuft einmal um die Reihe herum und kriecht durch die Beingasse nach vorn.
Der vorletzte Spieler verfolgt ihn mit dem Plumpsack um die Reihe herum und jagt ihn in die Beingasse hinein.
B Der letzte Spieler ergreift den Turnschuh (Gürtel), haut seinem Vordermann einen Schlag auf die Sitzfläche, wirft den Turnschuh in den kl. Kreis und läuft um die Reihe herum Der Geschlagene greift den Turnschuh, läuft hinterher usw.



159 Irrgarten. (14—27) Die Spieler stellen sich in mehreren, gleichstarken Reihen hintereinander auf, z. B. 4 Reihen zu je 4 Jungen. Jede Reihe faßt sich an den Händen. Die Reihe darf nicht durchbrochen werden. 1 Katze verfolgt 1 Maus. Ist die Maus in Gefahr, macht alles auf den Ruf des Spielleiters, ‚Helft rechts!', eine Vierteldrehung nach rechts und faßt sich wieder an den Händen.
B Die Maus kommandiert selbst.
C Zwischendurch ruft der Spielleiter ‚Hände hoch!'. Alle Spieler heben die Hände, und die Katze kann überall durch.



160 Treibjagd. (8—30) Fußballfeldgroßes, unübersichtliches Spielfeld mit 1 Hasenbau. Auf 1 Pfiff des Jägers verlassen alle Hasen ihren Bau und verstecken sich. Kurz darauf geht der Jäger die Hasen suchen und abschlagen. Abgeschlagene Hasen werden zum Jäger (Armbinde anlegen).

Die Hasen versuchen (innerhalb 5 Min.) ihren Bau wieder zu erreichen. Sind alle Hasen wieder im Bau bzw. abgeschlagen, so pfeift der Jäger von neuem. Die Hasen verstecken sich und die Jäger folgen. Der letzte Hase wird Jäger im neuen Spiel.

B Die abgschlagenen Hasen werden nur Gehilfen des Jägers und mussen die Hasen jagen und festhalten, bis der Jäger kommt und abschlägt.

C Die freien Hasen dürfen mit Gewalt befreien.



161 Verstecken mit Anschlag. (5—12) Im Hof, Wald oder im Dunkeln. Der Sucher steht mit dem Gesicht an einer Wand (an der Anschlagstelle) und zählt laut bis 50. Dann geht er die Jungen suchen. Wen er sieht, ruft er mit Namen und schlägt ihn an der Anschlagstelle ab.

Wer vorher oder ungesehen dort ist, schlägt sich selbst frei.

■ Alle Spieler stehen zusammen im Mal. 1 wirft 1 Ball oder Stock weit fort Der ausgewählte Sucher holt den Ball in das Mal zurück und geht dann suchen.

C Gelingt es 1 Spieler, im Laufe des Spieles unbemerkt den Ball fortzunehmen und wegzuwerfen, konnen alle Gefangenen wieder entlaufen. (Aber auch wieder abgeschlagen werden, wenn der Sucher den Ball wieder zuruck in den Kreis trägt und die Spieler abschlägt, solange diese noch in Sichtweite sind.)



162 Wolf suchen. Dasselbe Spiel, aber umgekehrt. 1 Wolf geht sich verstecken und alle anderen suchen. Wer zuerst den Wolf sieht, ruft mehrmals laut: ‚Wolf!' Sofort rennen alle zum Mal Wer dabei vom Wolf geschlagen wird, wird auch Wolf und geht sich mit verstecken.

B Nach dem ‚Wolf'-Rufen laufen alle Spieler, auch der Wolf, zum Mal. Wer später als der Wolf da ist, scheidet aus oder Strafpunkte. Oder der letzte wird Wolf.

C Der Wolf versteckt 1 Plumpsack. Alle suchen. Der Wolf hilft durch ‚heiß' oder ‚kalt' sagen. Der Finder ruft laut ‚Plumpsack'. Der

Wolf versucht, mit dem Plumpsack Spieler abzuschlagen (Minuspunkte). Plumpsack-Finder = 1 Pluspunkt.

D Der Finder versucht möglichst viele Läufer abzuschlagen. (Pluspunkte).

E Wer zuletzt am Mal ist, wid Sucher. Wer zuletzt da war, wird Wolf.



163 Räuber und Gendarm. (6—24). Die Hälfte der Jungen (Räuber) verstecken sich. Laut wird bis 30 gezählt, dann suchen die Gendarmen. Die Gendarmen haben Schlagrecht (3 Schlag). Die Räuber dürfen weglaufen. Die Gefangenen müssen zum Gefängnis gehen.

B Die Räuber können sich wehren und müssen mit Gewalt zum Gefängnis gebracht werden.

C Gelingt es einem Räuber, ungeschlagen ins Gefängnis zu kommen (großes Freimal), dann kann er 1 Räuber befreien und hat freien Abzug mit ihm.

D Es genügt, 1 Räuber auf den Boden geworfen zu haben, um ihn zu besiegen; dann freiwillig ins Gefängnis zu gehen.

E Die Räuber dürfen aus dem Gefängnis ausbrechen; Gefangene fesseln und bewachen.

F Die Räuber dürfen sich gegenseitig unterstützen und befreien Hierbei müssen die Gendarmen ca. doppelt so zahlreich wie die Räuber sein.



164 Plumpsack. (4—24) Spielerkreis. Hände auf den Rücken. Otto läuft mit dem Plumpsack (Gürtel, Papierfächer) um den Kreis und gibt jedem 1 Schlag, der zurückschaut. ‚Schaut Euch nicht um, der Plumpsack geht rum!' Schließlich gibt Otto 1 Spieler den Plumpsack in die Hände.
Ruhig geht er weiter und schreit plötzlich: ‚Knüppel aus dem Sack!' Der Spieler, der den Plumpsack hat, verhaut nun seinen Nebenmann und treibt diesen um den Kreis herum. Otto hat inzwischen den Kreis umrundet und nimmt den Platz des Schlägers ein. Der Schläger geht mit dem Plumpsack weiter um den Kreis.



165 Kreis-Laufen. Spielerkreis. Otto geht um den Kreis und gibt Alfred 1 Schlag. Dieser läuft in anderer Richtung um den Kreis. Wer z u e r s t den freien Platz erreicht, besetzt ihn. Der andere geht um den Kreis und gibt einem anderen Spieler 1 Schlag. (Der Schläger läuft bei der Begegnung immer a u ß e n an dem anderen Spieler vorbei!)

B Bei der Begegnung schütteln die Spieler sich die Hand oder schleudern sich einhalb bis eineinhalb Mal herum.

C Die beiden Läufer umrunden in entgegengesetzter Richtung schlangenförmig die Mitspieler (vor dem ersten, hinter dem zweiten Mitspieler usw.).

D Der Spielerkreis zählt 2 ab. Die Nr. 1 bilden 1 Partei. Nr. 2 die andere. 2 benachbarte Spieler starten immer gleichzeitig auf 1 Signal schlangenförmig um den Kreis (siehe C). Der Spieler, der zuerst wieder auf seinem Platz steht (oder 1 Ball in Kreismitte berührt), gewinnt 1 Punkt für seine Partei.

E Spielerkreis: Die Parteien stehen nebeneinander und besetzen je 1 Halbkreis. Gleichzeitig starten 2 benachbarte feindliche Spieler. Der nächste läuft, wenn der 1. angelangt ist und ihn berührt hat.

166 Blinde Pferde. (3—24) 2 blinde Jungen stellen sich nebeneinander. 1 bekommt in die äußere Hand 1 Leine. Manfred kutschiert seine Pferde durch 1 Flaschengasse. Das Gespann, das am wenigsten Flaschen umwarf, ist Sieger.



B Dasselbe mit Pferd und Reiter. Der Reiter sitzt auf dem blinden Pferd und dirigiert es durch Schenkeldruck (oder Kopfdrehen mit den Händen).

C So auch Wettkampf zwischen 2 Paaren oder 2 Parteien.

167 Kobold suchen. Tim ist Kobold und versteckt sich. Alle suchen. Wer Tim zuerst sieht, ruft: ‚Kobold!' Alle laufen ins Mal zurück. Tim versucht 1 zu fangen; dieser wird dann auch zum Kobold. Wer zuletzt übrigbleibt, wird 1. Kobold im neuen Spiel.

168 Hetzjagd. Spielerkreis. Grätschstand, gefaßte Hände. Fuchs jagt Hasen. Überspringen der Hände erlaubt. Der Hase darf von außen durch die Beine eines Spielers kriechen. (Dieser Spieler wird Hase oder Fuchs.)





169 Tunnel. (6—24) Die Jungen stehen eng hintereinander mit gegrätschten Beinen. Der letzte kriecht durch die Beingasse nach vorn und stellt sich wieder auf. Ihm folgen alle, so rasch sie können.

B Beim Wettspiel zu mehreren Parteien steht der Spielleiter 10 m vor den Reihen. Von hier Start und Ziel der ersten bzw. letzten Läufer.

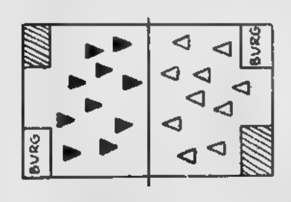


170 Brückenrennen. 2 Parteien. Die Jungen stehen in Linie nebeneinander und stützen die Hände auf den Boden. Auf 1 Signal kriecht der letzte jeder Partei durch den Tunnel nach vorne. Vorne angekommen, läuft er nach hinten, haut dem letzten eins auf die 4 Buchstaben, läuft wieder nach vorn und schließt sich dort an.

Auf das ‚Klopfsignal' kriecht der Letzte durch den Tunnel usw.

B Dasselbe. Die Spieler stehen mit gegrätschten Beinen, Hände auf den Boden gestützt in Reihe hintereinander.

C Dasselbe: Die Spieler sitzen und machen Brücke rückwärts, wenn ein Spieler angekrochen kommt.



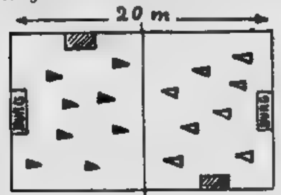
171 Stabrauben. (8—30) 20 x 30 m. Das Spielfeld ist halbiert. Jede Partei hat nur im eigenen Feld Schlagrecht. In den Spielfeldecken hat jede Partei eine 4 m große Burg bzw. Gefängnis. In der Burg liegen 3 Stäbe; diese gilt es zu rauben. Nur 1 Stab (oder 1 Gefangener) kann mitgenommen werden. (Freier Abzug.)

B Die Burg liegt in der Mitte jedes Spielfeldes.

C Die Gefangenen müssen mit Gewalt ins Gefängnis gebracht werden.

D Die Gefangenen bleiben immer dort stehen, wo sie gefangen sind.

172 Fahnenraub. 2 Pateien 10 x 20 m, Feld halbiert durch Mittellinie. Jede Partei besetzt 1 Feld und hat an ihrer äußeren, hinteren Grenzlinie ca. 5 Fahnen (Stangen mit Taschentuch) verteilt stehen. In der Mitte jedes Feldes ein 1-m-Kreis, das Gefangenenmal. Es gilt, die Fahnen zu erobern. 1 Läufer kann 1 Fahne oder 1 Gefangenen (bei freiem Abzug) eobern Geraubte Fahne 3 Punkte. Befreiter Gefangener 2 Punkte. Gegner im eigenen Feld abschlagen 1 Punkt.



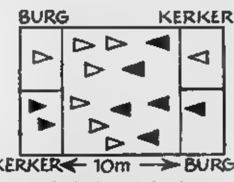
B In der Mitte der äußeren Grenzlinie ist eine 1 - m - Burg, und hier liegen Schätze, z.B. 5 Stäbe, die geklaut werden sollen (statt der Fahnen). Das Gefängnis wird jetzt an die Mitte der Seitenlinie verlegt (die beiden Gefängnisse liegen diagonal entgegengesetzt).

173 Blinde Wächter. Auf 1 Pfad (5 m breit, ca. 3 Blinde) werden blinde Wächter gestellt Die Spieler versuchen, ohne Geräusche die Blinden zu passieren und ohne von den Blinden beruhrt zu werden



B Blindenkette 3 bis 5 Blinde stellen sich nebeneinander mit gegratschten Beinen Fuß an Fuß auf. Arme am Körper anliegend Die anderen versuchen, ohne die Blinden zu berühren, durchzubrechen. Die Blinden dürfen erst auf 1 Geräusch hin die Arme gebrauchen.

174 Skalp holen. (8—30) 10 x 10 m. Ein Spielfeld! H i n t e r 2 gegenuberliegenden Seiten ist eine Burg (Zufluchtsort) und Gefängnis. 2 Parteien. Statt des Skalps (des indianischen Haarschopfs) holen wir uns die Lebensfäden. Rot trägt sie um den rechten, Blau um den linken Arm (Fuß). Spieler — ohne Lebensfäden — gehen freiwillig ins Gefängnis des Gegners. Gefangene können befreit werden!



B Jeder trägt einen 30 cm langen Stab. Den gilt es zu erobern.

C Hinter der Grenzlinie ist n u r das jeweilige Gefängnis. Die Spieler selbst können also k e i n e Zuflucht hinter der Grenzlinie mehr suchen. Nur die Gefangenen kommen hinter die Linie.

D Wir spielen dasselbe im Dunkeln. Mit Taschenlampen. (Oder im Heim, evtl. alle 10 Sek. fur 1 Sek. Licht anknipsen.)

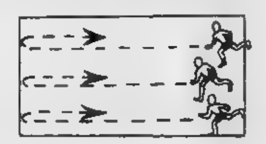
175 Lebendes Crocket. Aufstellung und Spielweise siehe Crocket. Die Tore werden von Jungen mit gegrätschten Beinen gebildet. Nur in der Mitte sind 2 Tore nebeneinander, um Zusammenstoße zu vermeiden. Am Kopf und Fuß der ‚Acht' stehen 2 Mannschaften.



Die beiden ersten starten auf 1 Signal und sausen auf allen Vieren durch die gegrätschten Beine ihrer in Form einer 8 aufgestellten Mitspieler. Besser nur e i n e Partei am Start und Zeit messen!

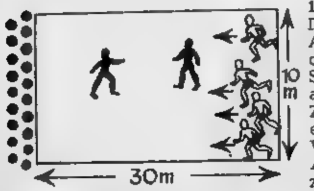
176 Rette sich wer kann. Auf der Schmalseite 1 Spielfeldes stehen alle Spieler. Auf 1 Signal starten alle zur gegenüberliegenden Seite und zuruck Der letzte scheidet aus.

B Jeder darf jeden hindern, festhalten, Ringkampf usw.



C 7 x 18 m Spielfeld 4 m vor jeder Schmalseite steht eine Malstange. Start und Ziel dieselbe Malstange. Die 2. Malstange als Wendemal.

D 2 Parteien. Der letzte bekommt Minuspunkt für seine Partei.

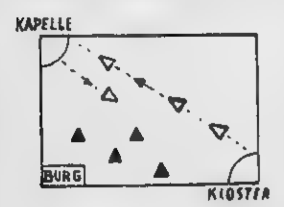


177 Diebesbande. (6—30) 10 x 30 m. Die Diebe stehen an 1 Schmalseite. An der anderen Schmalseite liegen ca. 20 Äpfel (Bälle, Tannenzapfen. Schuhe). 2 Wächter bewegen sich auf dem Spielfeld. Es gilt, nach Zeit möglichst viele Äpfel zu klauen, ohne abgeschlagen zu werden. Wer auf dem Rückweg mit dem Apfel abgeschlagen wird, muß ihn zurückbringen. Jeder geschlagene Dieb zählt 1 Minuspunkt, jeder geklaute Apfel 1 Pluspunkt. Jeder Lauf nur e i n e n Apfel!



178 Freunde suchen. Die Spieler laufen auf dem Spielplatz herum. Plötzlich ruft Hans eine Zahl von 2 bis 7. Die Spieler müssen sich sofort in der befohlenen Zahl zusammenschließen. Z. B. Hans ruft 4: Alle schließen sich in Viererreihe zusammen.
Hans nennt immer möglichst solche Zahlen, daß jeweils 1 Spieler (der langsamste!) übrigbleibt und ausscheidet.

179 Foppen und Fangen. 2 Parteien, Spielfeld wie Völkerball. Hinter jedem Spielfeld ist die (nicht abgegrenzte) Burg. Die Spieler laufen aus der Burg heraus und treffen an der Mittellinie zusammen. Sie foppen sich gegenseitig und versuchen den Gegner mit Gewalt in ihre Burg zu schleppen. Jeder Gefangene 1 Pluspunkt.



180 Räuber und Nonnen. 15 x 15 m. 2 Parteien. Ein Viertel der Spieler sind Räuber. An 2 gegenüberliegenden Ecken ist eine Malstange — Kloster nud Kapelle der Nonnen. Die Nonnen laufen vom Kloster in die Kapelle und zurück. Jeder gelungene Lauf 1 Pluspunkt. Wird 1 Nonne von den Räubern abgeschlagen (Pluspunkt), so kommt sie in die Burg, die in der 3. Ecke liegt. Die Nonnen können 1 gefangene Kameradin durch Schlag erlösen, was 2 Punkte zählt. Kettenbildung der Gefangenen erlaubt.

181 Rache. (6—22) Spielerkreis mit gegrätschten Beinen. 1 Spieler wird zum Fuchs. Der Fuchs hat 1 Turnschuh, läuft um den Kreis und gibt 1 Spieler 1 Schlag auf die Sitzfläche und läßt den Turnschuh fallen. Dieser Spieler wird zum Jäger und rast hinter dem weglaufenden Fuchs her.



Der Fuchs muß sich durch die Beine 1 Spielers retten. Der Jäger beschleunigt mit 1 paar Schlägen das Kriechen des Fuchses Der Jäger wird zum Fuchs und läuft davon. Der Spieler, durch dessen Beine der Fuchs sich gerettet hat, hebt den Turnschuh auf und rast hinter dem Fuchs her.

B Der Jäger behält den Turnschuh und beginnt das Spiel von neuem.

C Fuchs und Jäger laufen im Zick-Zack um den Spielerkreis herum.

D Statt Turnschuh mit der Hand schlagen.

E Der Jäger darf auch durch den Kreis laufen.

182 Bäumchen, Bäumchen, wechselt euch! An Bäumen (oder Stöcken), die möglichst im Kreise stehen sollen, steht je 1 Spieler. Georg steht in der Mitte und ruft ‚Bäumchen, Bäumchen, wechselt euch!' Alle Spieler müssen untereinander die Plätze wechseln.



Georg versucht, 1 laufenden Spieler abzuschlagen oder 1 leeren Baum (vor dem Läufer) zu erreichen.

B Jeder Spieler wechselt beliebig, es wird also nicht gerufen (oder nur gerufen, wenn zu wenige laufen). Jeder gewechselte Baum zählt 1 Pluspunkt. (Nicht mit Nachbarn wechseln!)

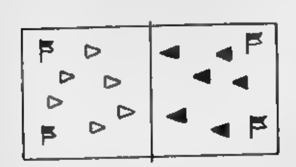
C Es ist ein Baum zuviel da, und die Läufer müssen durch dauernden Wechsel diesen vor Georg schützen. (Enger Kreis!)

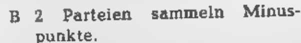
183 Fahnenraub. 2 Parteien. Jeder Spieler hat 1 Taschentuch auf dem Rücken. 1 Partei hat 1 Burg (Kreis von 5 m Durchmesser). In der Mitte des Kreises 1 Fahne oder Kegel. Die Verteidiger stehen nur außerhalb des Kreises. Es gilt die Fahne zu erobern: Mindestens 10 m vom Kreis entfernen! Wem das Taschentuch geklaut wird, scheidet aus.



B 2 Parteien. 2 Kreise etwa 10 m voneinander entfernt mit Fahne. Es gilt, die feindl. Fahne zu rauben und in den eigenen Kreis zu bringen. 1 Spieler, der die Fahne raubte und abgeschlagen wird, muß sofort die Fahne fallen lassen. (Werfen der Fahne verboten.)

184 Punkte sammeln. 7 x 18 m. Die Spieler stehen an 1 Schmalseite. Auf der anderen Seite Wendemal Im Spielfeld 1 Wolf. Wer ungeschlagen zum Mal und zurück läuft, hat 1 Pluspunkt. Jeder kann beliebig laufen. Wer geschlagen wird, löst den Wolf ab.





B 2 Parteien sammeln Minuspunkte.

C Völkerball-Feld 2 Parteien. Auf jeder Seite 2 Malstangen Jeder geglückte Lauf zu den Malstangen und zurück = 2 Pluspunkte. Abschlagen 1 feindl. Spielers = 1 Pluspunkt.

185 Gassenlaufen. Die Spieler bilden 1 Gasse. Sie halten die Hände in Hüfthöhe vorgestreckt. Siegfried geht langsam durch die Reihe und versucht, möglichst viele Hände zu treffen. Jeder Treffer 1 Pluspunkt. Bei wem Siegfried danebenhaut, der darf Siegfried 1 Schlag auf den Hosenboden geben. (Minuspunkt.)



186 Telegrafieren. Die Spieler stehen (sitzen) in Reihe eng hintereinander Der letzte haut die Hand auf die Schulter vom Vordermann. Dieser gibt den Schlag weiter, usw. bis zum ersten. Der erste läuft zurück, setzt sich hin, telegrafiert usw., bis alle gelaufen sind.

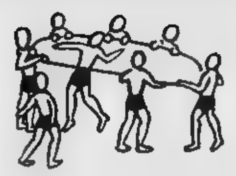
187 Rauben und Plündern. Jeder Spieler hat um das linke Bein 1 Taschentuch mit einfachem (doppeltem) Knoten. Auf 1 Signal versucht jeder das Taschentuch des anderen zu rauben und damit den Spieler gefangenzunehmen.



B 2 Parteien. (Die Freunde unterstützen sich gegenseitig.)

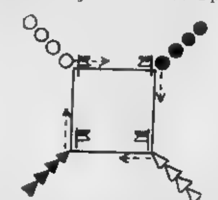
C Ohne Tücher: Besiegt ist, wer auf dem Rücken liegt.

D Jede Partei hat 1 kleine Burg. Hierhin müssen die Gefangenen gebracht werden.



188 Absperren. Spielerkreis. Die Spieler halten vor sich in Brusthöhe 1 zusammengeknotetes Seil. Per steht im Kreis und versucht 1 der Außenstehenden zu schlagen. Dieser läßt los und seine Nachbarn straffen das Seil, so daß Per zurückfliegt.

Per muß sich jetzt 1 neues Opfer aussuchen, aber nicht die Nachbarn.



189 Tolles Rennen. Spielfeld ca. 10 x 10 m. An jeder Ecke 1 Stange und 1 Mannschaft. Auf 1 Zeichen laufen die ersten einmal um das Spielfeld herum, dann die zweiten usw. Die Mannschaft, deren Läufer überholt wird, scheidet aus (Dasselbe auf 1 großen Kreis.)



190 Taxe suchen. Je 3 Spieler bilden 1 Taxe, stehen hintereinander und halten die Arme um den Leib des Vordermanns. 1 Fußgänger versucht, 1 Taxe zu besteigen, indem er auf den letzten Huckepack springt Die Taxen versuchen, durch Wenden und Weglaufen das Aufspringen zu verhindern.

Wenn es gelingt, muß der vorderste Spieler aussteigen und sich 1 neue Taxe suchen.



191 Findigkeitslaufen. 2 Mannschaften stehen (sitzen) sich auf 5 Schritt gegenuber oder besser mit dem Rucken gegeneinander. Der Spielleiter ruft irgendwelche Gegenstande, z. B : Telegrafenmast, jener große Baum, Metall, Fahrrad, großes Stück Papier, Schild.

Sofort laufen alle Spieler los, suchen den aufgerufenen Gegenstand, berühren ihn, laufen wieder zuruck und bilden wieder 1 gut ausgerichtete Reihe Die Partei, die zuerst alle Mitspieler wieder in guter Ordnung vereint, ist Sieger.

B Die Spieler sind numeriert Es wird wie beim Nummernlaufen 1 bestimmte Zahl aufgerufen. Nur die aufgerufenen Spieler laufen.

C Der genannte Gegenstand (Ziegelstein, Papier, Blume) muß herangeholt werden!



192 Winker-Stafette. Die Parteien sitzen hintereinander. 30 m vor jeder Partei 1 Stock. Jeder Läufer rennt zum Stock und winkt (morst) mit den Armen. 1 Buchstaben. Ebenso alle Läufer. Die Buchstaben müssen hintereinander 1 Wort ergeben.
(Die Intelligentesten an die Spitze!) Der 1. muß 1 Wort mit so viel Buchstaben wählen, wie Jungen in seiner Gruppe. Um Mogeln zu vermeiden: Der Schiedsrichter nennt den 1. Läufern ein Wort. Diese morsen 1 Buchstaben (und bleiben stehen)

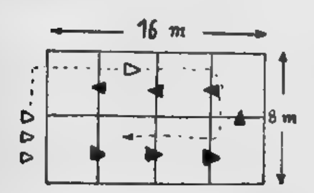


193 Knoten-Stafette. Jeder Spieler hat 1 Tau und muß dieses mit 1 festgesetzten Knoten um die Malstange knüpfen. (Ebenso Knoten lösen, aber jetzt den untersten Knoten zuerst.)

B Wir habe nur 1 Tau, der erste knüpft, der zweite macht's wieder auf. Schiedsrichter steht am Mal und kritisiert die Knoten.

194 Stand ausräumen. Max sitzt in einem ca. 2-m-Kreis und bewacht seine Schätze (Steine, Stöcke, Kegel). Die anderen versuchen die Schätze zu klauen. Wen Max abschlägt, löst ihn ab oder sammelt Minuspunkte.





195 Feldwächter. Ein 8 x 16 m großes Spielfeld wird in Vier-Meter-Felder unterteilt und das Ganze noch einmal halbiert, so daß acht 4 x 4 m große Felder entstehen. 6 bis 10 Spieler 1 Partei besetzen die Feldergrenze. Die Spieler der anderen Parteien versuchen ungeschlagen von Feld zu Feld zu kommen. Halber Weg 1, ganzer Weg 2 Pluspunkte. Die Wächter dürfen nur auf ihrer Linie hin- und herlaufen.

196 Wäscheaufhängen. Besonders für Mädchen geeignet. Stafette. An der Wendmarke ist 1 Leine gespannt. Am Start liegen 6 Wäscheklammern. Es gilt, die Klammern an der Leine zu befestigen (evtl. nach unten hängen). Der nächste Läufer sammelt sie wieder ein usw.





B Es müssen 3 Taschentücher aufgehängt werden.

C Die Klammern müssen aneinander geklemmt werden! (Nur eine — die oberste Klammer — hängt an der Leine!)



197 Viereckläufen. 10 x 10 m. In jeder Ecke des Spielfeldes 1 Mal mit Läufern. Im Spielfeld 2 oder mehrere Fänger. Die Läufer versuchen ungeschlagen von Ecke zu Ecke zu laufen. Alle vier Ecken = 1 Runde zählt 1 Pluspunkt.

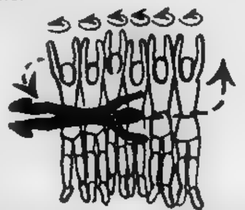
B Jeweils ein Fünftel der Spieler ist Fänger. Nach 3 Min. wechseln.

C Läufer und Fänger rufen ihre Pluspunkte aus. Nach jeweils 10 Gesamtpunkten werden die Fänger abgelöst.

D Zweiseitenlaufen. 16 x 8 m. Die Spieler stehen verteilt auf den beiden Schmalseiten. Es gilt, die Seiten ungeschlagen zu wechseln, Fänger usw. wie oben.

Tummelspiele, Bodenturnen

200 Tummelspiele. Das sind kleine Spiele zur Unterhaltung auf der Lagerwiese oder am Badestrand. Wir brauchen hierzu keine großen Vorbereitungen, keine Meute von 20 Mann, Schiedsrichter usw. Mit einigen Freunden turnen und springen wir im leichten Turnzeug auf der Wiese und freuen uns dieser Spiele.



201 Laufendes Band. Alle legen sich dicht nebeneinander auf den Boden. Arno legt sich mit ausgestreckten Armen quer über die ersten. Nun rollt sich alles nach rechts herum und Arno wird rasch nach vorne befördert, wo er sich anschließt. Der letzte folgt Arno nach usw. Auf gleichmäßigen Abstand und Geschwindigkeit achten.

202 Hinweise: Alle Ballspiele, Laufspiele, Wettrennen, Zweikämpfe, alle lebhaften Heimspiele, viele ruhige Heimspiele, viele Pfänderaufgaben, Blinden beschleichen, Ochs am Berg, Kannibalentänze. Groschenkampf, Groschenwerfen, Kugelrollen.

203 Wettlauf nach dem Topf. In der Mitte des Feldes steht 1 Topf mit Wasser. Auf Kommando laufen von 2 Seiten Jungen darauf zu. Der 1. darf den anderen etwas abkühlen.



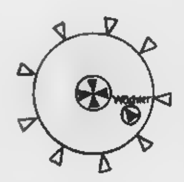


204 Wasserwippe. Auf einem ca. 25 cm hohen Stein (Stamm) wird ein $2^1/_2$ m langes Brett so gelegt, daß es an 1 Seite ca. 60 cm übersteht. Auf der langen Seite wird 1 Kochgeschirr mit Wasser aufgestellt. Wer Mut hat, springt mit Anlauf über den Topf mit beiden Füßen auf das kurze Ende. Topf festbinden!

205 Sturer Bock. (12-20) 2 Parteien. 6 Jungen stellen sich dicht zusammen in Bockstellung und bilden so 1 einzigen festen Bock. Auf diesen sturen Bock springen nun die anderen 6 drauf. Wenn der Bock einstürzt, sind die Springer Sieger. Fällt 1 Springer herunter, hat der Bock gewonnen. Abwechselnd

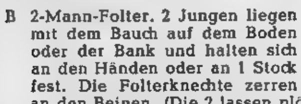


206 Raddrehen. (5—11) Spielerkreis. Wir fassen uns an den Händen. Abzählen. Die ungeraden Nummern springen vor, so daß die Hacken aller Spieler in der Mitte zusammenkommen. Die Stehenden gehen schnell im Kreis herum.



207 Bärenwächter. (8—30) 2 Parteien. 1 großer Kreis, darin 1 kleiner Kreis. Im kleinen Kreis stehen die Bären gebückt zusammen (etwa wie Sturer Bock). Im Raum zwischen dem großen und dem kleinen Kreis läuft der Bärenwächter, der nicht in den kleineren Kreis darf. (Evtl. 2 Wächter.) Die Angreifer stehen außerhalb des großen Kreises und versuchen, ohne vom Wächter geschnappt zu werden, auf die Rücken der Bären zu springen. Jeder gelungene Sprung zählt 1 Punkt. Rutscht ein Springer wieder vom Bärenrücken herunter, so muß er sofort wieder heraus. Der Wächter, der den verunglückten Springer erwartet, kann durch 1 Springer, der ihm selbst auf den Rücken springt, abgelenkt werden. Der Wächter muß 1 Springer, der ihm auf den Rücken gesprungen ist, aus dem großen Kreis heraustragen. Wird 1 Spieler vom Wächter beim Durchlaufen des Kreises oder beim Wächtersprung abgeschlagen, so wechseln die Parteien. Jeder Bärensprung zählt 1 Punkt, jeder Wächtersprung 4 Punkte.

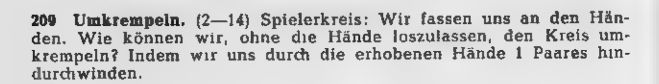
208 Kreisfolter. (6—12) Vier Jungen legen sich auf die Erde und halten sich an den Händen fest, so daß sie 1 Stern bilden. An jeden Fuß packt 1 Folterknecht und reißt ein wenig. Man kann dabei auch ein wenig in Kreis herummarschieren.



B 2-Mann-Folter. 2 Jungen liegen mit dem Bauch auf dem Boden oder der Bank und halten sich an den Händen oder an 1 Stock fest. Die Folterknechte zerren an den Beinen. (Die 2 lassen plötzlich los.)



C Zwei Mann foltern den dritten ebenso.



209 Umkrempeln. (2—14) Spielerkreis: Wir fassen uns an den Händen. Wie können wir, ohne die Hände loszulassen, den Kreis umkrempeln? Indem wir uns durch die erhobenen Hände 1 Paares hindurchwinden.

210 Wackelschlange. (3—20) Wir bilden 1 Reihe. Jeder reicht die linke Hand durch die Beine seinem Hintermann, der mit der rechten Hand zupackt. Mit dieser Schlange kann man viel machen. Wir marschieren vorwärts oder der erste macht 1 Purzelbaum (Rolle vorwärts) und alle hinterher, bis alle liegen, dann steht der 1. wieder auf und zieht alle anderen im Darüberschreiten auf.



211 Schleuder-Schlange. Die Spieler fassen sich an der Hand, die stärksten nach vorne, und laufen los. Der 1. macht eine scharfe Wendung — Vorsicht, freies Gelände! —, der letzte schleudert weit weg. Außer den Zerreißproben können wir noch Bogen laufen, uns zu 1 Schnecke oder Knäuel zusammenwinden, Kurven usw.



B Wettlauf: 2 Schlangen um das Wendemal (um 2 Wendemale!).

212 Purzelbaumbrücke. (7—21) Sieben Buben liegen eng nebeneinander auf allen Vieren. Einer nach dem anderen macht 1 Purzelbaum über die Reihe und baut sich hinten dran. Der 1 springt auf, sobald einer 'rüber ist.

B Wettkampf zu 2 Parteien: Schnelligkeit, gelungener Purzelbaum!



213 Blindenspiel. Wer kann als Blinder auf 30 (50) m durch 1 Tor gehen bzw. 1 Pfahl (nur dünner Stock!) möglichst nahe kommen? Einzeln oder mehrere Blinde starten gleichzeitig. Am Pfahl steht einer, damit keiner gegen das Holz läuft.

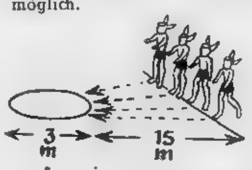
B Fernlenkung. Die zum Pfahl startenden Blinden werden durch Zurufe eines bestimmten Freundes gelenkt.

C Blindenstafette. Dem jeweiligen Läufer werden die Augen verbunden. Zurufe erlaubt (Pendelstafette).

D Römisches Wagenrennen ferngelenkt. (Oder blinde Pferde, stehen der Wagenlenker.)

E Blindenkampf. 2 Parteien (Lebensfaden am linken bzw rechten Arm) kämpfen auf abgegrenztem Feld. Schiedsrichter! (Losungswort innerhalb der Parteien.)

F Blindenrevolution. Kampf aller gegen alle. Auch andere Spiele möglich.



214 Blindengehen. Die blinden Spieler stehen in 1 Linie nebeneinander. 15 m vor dieser Linie ist ein 3-m-Kreis. Alle versuchen in diesen Kreis zu gelangen.

B 2 Parteien in Stafetten-Aufstellung. 15 m von jeder Staffel wird ein 3-m-Kreis gezogen. Der 1. Blinde startet und versucht die Kreismitte zu erreichen und setzt sich nieder, sobald er glaubt, diese erreicht zu haben. Auf seinen Ruf ‚Ich sitze' — folgt der nächste. Die Partei, die am meisten Kreissitzer (in kürzester Zeit) hat, gewinnt. Jeder ‚Kreissitzer' = 1 Pluspunkt. Die schnellste Stafette 2 Pluspunkte extra

C Die Spieler starten einzeln, stellen 1 Stock (Stein) auf die vermutete Stelle und lösen dann ihre Binden.

D Dasselbe im Wettkampf zu 2 Parteien. Vor jeder Partei 1 Kreis. Der 1. startet, stoßt seinen Stock auf die Erde, reißt die Binde ab, läuft zurück und gibt dem 2. Spieler 1 Schlag (1 Pluspunkt für jeden Stock im Kreis.)

E Der Spieler wird, nachdem er den Stock in den Kreis gestellt hat, durch die Zurufe seiner Mannschaft zurückgeholt.

F Der 1. Spieler steckt den Stock in die Erde. Der 2. Spieler sucht und holt ihn wieder.

G Disziplinierte Gruppen versuchen, dieses Spiel einmal ohne Zurufe zu spielen. Jeder Zuruf oder Ausruf 1 Minuspunkt.

H Die Blinden stehen verstreut oder in Linie nebeneinander auf 1 flachen Spielfeld. Gert pfeift und alle Spieler suchen ihn. Wer Gert zuerst erreicht, ist Sieger.

I Die Blinden müssen sich vorher erst alle 3 x im Kreis drehen, dann pfeift Gert.

J Umgekehrt: Gert pfeift, die Blinden drehen sich 1 x im Kreis herum und starten.

K Wettlauf. Alle Blinden stehen in 1 Linie nebeneinander. Klaus steht 20 m vor ihnen und pfeift andauernd. Wer hat Klaus zuerst erreicht?

L 2 Parteien. Es starten die beiden 1. Spieler gleichzeitig. Ziel 1 gr. Stock. Wer den Stock zuerst erreicht hat, schreit ‚Halt' und die Binden werden abgenommen.

M Dasselbe. Wettlauf zur Wendemarke und zurück. (Zuschauer klatschen, um die Richtung anzugeben.)

215 Glockenläuten. (7—11) 6 oder 10 Jungen fassen sich paarweise an den Händen so daß sie 1 Gasse bilden. Fest zupacken, fest stehen! Rolf legt sich rücklings auf die Händepaare und faßt fest die Handgelenke des mittleren Paares. Die Jungen werfen nun Rolf hoch und dieser fällt über den Handstand in die Arme der anderen. So geht es hin und her. (Die Paare fassen sich möglichst im Feuerwehrgriff: die linke Hand faßt das eigene rechte Handgelenk und die rechte Hand das linke Handgelenk des Gegenübers, Partners.)



216 Hölzerschwemmen. (10—20) Wir bilden wieder 1 Händegasse. Klaus springt in die Gasse hinein und wird nach vorn geschwemmt. Hier stehen Max und 1 Gehilfe. Durch die letzten Paare hochgeworfen, kommt Klaus mit der Hilfestellung von Max durch Handstand (oder Überschlag) zu Boden. Klaus faßt Unterarme des letzten Paares und wird von Max und Gehilfen gestützt!

217 Kniestuhl. (4—20) 4 Jungen stellen sich in Sternform mit dem rechten Arm dicht aneinander. Nun setzen sie sich gleichzeitig auf die Knie des Hintermanns.

B Dasselbe im engen Spielerkreis. Dabei singen wir: ‚Es ist ja kein Stuhl da für meine Hulda.'



218 Karussell. (4—8) 2 Jungen stehen sich gegenüber und verschränken ihre Hände im Nacken des anderen. Über die Arme dieses Paares kommt ein 2. Paar. Das 1. Paar dreht sich nun rasch auf der Stelle und das 2. Paar hat das Vergnügen.

B Beim 8-Mann-Karussell bilden die Unteren 1 Kreis.



219 Pyramide. (7—20) 4 starke Untermänner stehen im Kreis, Arme um die Nacken verschlungen Darauf stehen 2 und obenauf noch 1. Gut im brusttiefen Wasser zu üben.

B 4 starke Burschen legen sich so im Viereck, daß jeweils 1 Spieler mit der Brust auf den Beinen des anderen Spielers zu liegen kommt. So mehrere Schichten übereinander.



220 Fliegerprüfung. Alle Spieler stehen mit Zwischenraum nebeneinander auf 1 Linie. Auf 1 Signal fassen sie ihre Fußspitzen, drehen sich 3 x im Kreis herum und versuchen so schnell wie möglich das ca. 15 m entfernte Ziel zu erreichen.

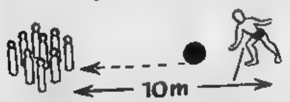
B Dasselbe im Wettbewerb: Stafettenform.

221 Keiltreiben. (6) 2 Jungen knien sich eng nebeneinander und legen die Arme um den Nacken. Ein 3. kniet sich davor und steckt den Kopf zwischen die Huften der beiden Knieenden. Ein 4. legt sich auf den Rücken. Den packen 2 Holzknechte an je 1 Arm und Bein und schlagen mit dessen Hintern gegen den Hintern des Knieenden.

B Der Standhafte. Statt der 3 Mann nur 1 Junge, der sich gebückt — Fuße gegrätscht — mit den Händen auf den Knien stutzt und beim ‚Keiltreiben' stehenzubleiben versucht.

222 Starker Mann. Wer ist der stärkste Mann? Karl legt sich auf den Rücken und 6 Mann — je 3 in anderer Richtung — legen sich quer über ihn, so daß die Knie auf Karl liegen. Nun legt sich der starke Mann mit dem Bauch oben auf die Kniereihe Liegt der Starke gut, richten sich die 6 auf und verdreschen seine Hinterfläche.

223 Kegeln. (2—10) Wir fertigen uns selbst ca. 30 cm große Kegel an. Oben 1 Kopf zum Anfassen. Bunt und verziert (gebrannt).



Beim Spiel suchen wir 1 ebenen Platz, bauen die Kegel ca. 10 m weit auf und kegeln mit 1 Ball. (Auf 1 Wiese werfen wir den Ball.) Jeder hat 1 Wurf: Der Schlechteste wird Kegeljunge.
Das Spiel wird jedesmal wieder neu aufgestellt. Die einzelnen Würfe jedes Spielers werden addiert.

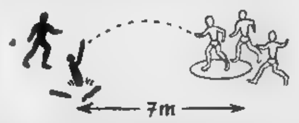
B Jeder hat 3 Wurf. Das Spiel wird danach erst neu aufgestellt.

C Jeder wirft ins volle Spiel und sagt dem Schreiber an, ob dies die erste, mittlere oder letzte Zahl sein soll. Es gilt, möglichst hohe Nummern zu erreichen, z. B. 722.

D Die Partei, die am meisten Kegel insgesamt umgeworfen hat, ist Sieger. (Die Kegel werden erst wieder aufgesetzt, wenn alle Kegel umgeworfen sind.)

E Wir stellen die Kegel auf und werfen mit 1 Ball erst gegen 1 Mauer. Der abprallende Ball muß die Kegel treffen.

F Jeder hat 1 Wurf. Das Spiel wird erst dann wieder neu aufgestellt, wenn alle Kegel geworfen sind.



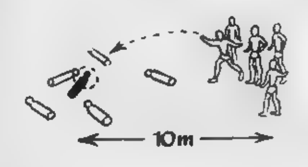
224 Bockwerfen. Rudi ist Aufsteller und stellt den Bock (Kegel oder Stock) 7 m vom Mal auf. Wir werfen reihum mit Kegel oder 30 cm langem Knüppel.

Wirft 1 den Bock um, laufen wir alle und holen unsere Kegel wieder. Rudi läuft auch, stellt den Bock auf und versucht dann 1 Spieler abzuschlagen, bevor dieser das Mal erreicht. Dieser wird Aufsteller.

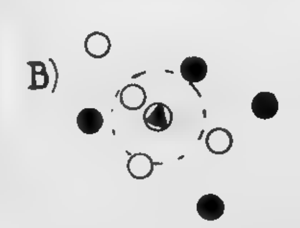
B 2 Parteien. Durch Los wird entschieden, wer seine Keule opfern muß. Die Opferkeule wird ca. 7 m vor der Startlinie aufgestellt. Abwechselnd wirft jede Partei nach dieser Keule. Haut 1 Spieler die Keule um, so stürzen alle los und jeder holt 1 Keule. Wer zuletzt die Startlinie erreicht hat, muß seine Keule opfern. (Jetzt kommen zuerst die Spieler dran, die bisher noch nicht geworfen hatten.) Dasselbe mit Steinen.

C 2 Parteien. 1 Partei stellt ihre Kegel auf Die andere wirft sie um und zählt ihre Treffer.

225 Boccia. (5—20) Boccia ist das beliebteste italienische und französische Spiel. Dort wird es mit Holzkugeln gespielt; wir spielen es mit unseren Kegeln. Wir werfen 1 auffallend bunten Kegel (Häuptlingskegel) 10 m weit fort. Nun versuchen alle Spieler, ihre Kegel möglichst nahe an den 1. heranzuwerfen. Wer am nächsten herankommt, hat gewonnen.



B Beim Wettkampf wirft jede Partei abwechselnd. Feindliche Kegel können auch weggestoßen werden. Die Partei, die einen i h r e r Kegel am nächsten liegen hat, gewinnt. Als Punkte werden alle Kegel der Siegerpartei gezählt, die näher als irgendein feindlicher Kegel an dem Häuptlingskegel liegen. Wir spielen nach Zeit oder bis zu einer verabredeten Zahl, z. B. 21.



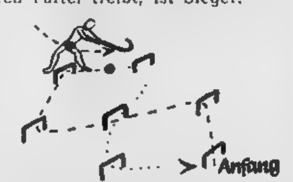


C Kreiswerfen. Wir werfen in einen 1,5 m großen Kreis. Die Partei, die mehr Kegel in diesen Kreis geworfen hat, zählt diese als Pluspunkte.
D Jede Partei zählt ihre im Kreis gelandeten Kegel als Pluspunkte.
E Der Einfachheit halber können wir auch 2 größere Steine (oder Pfähle) ca. 10 m voneinander legen. Wir spielen dann erst von dem 1 Stein auf den anderen und dann umgekehrt.
F Dasselbe auf dem Eis: Eisschießen.



226 Hockey. (4—22) Wir spielen es mit alten Spazierstocken (Stoffball, Konservendose) Auf 1 oder 2 Tore. Kleines Feld. Vorsichtig schlagen.
B Hockey auf Roll- oder Schlittschuhen.
C Treibball. Ein dicker Ball und Stocke Die Partei, die den Ball über die Spielfeldseite der anderen Partei treibt, ist Sieger.

227 Krocket. Hier stellen wir ca. 30 cm große Drahttore — 7 Stück — in Form einer Acht auf. Sind wir zu wenigen Spielern, versucht jeder, den Ball mit möglichst wenig Schlägen durchs Spielfeld zu schlagen. Bei 2 Parteien schlägt innerhalb der Mannschaft einer nach dem anderen.





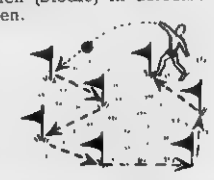
228. Golf. Im Abstand von etwa 7 m legen wir ca. 7 kl. Löcher an. Die Löcher sind beliebig im Feld verteilt, müssen aber in bestimmter Reihenfolge berührt werden. Wir schlagen mit Spazierstocken. Abwechselnd wird geschlagen. Jeder hat einen Schlag.

Jeder Ball, der in 1 Loch geschlagen ist, wird zum Weiterspielen daneben auf den Rand gelegt. Bei 2 bis 4 Spielern hat jeder 1 eigenen Ball, bei Mannschaftskämpfen jede Partei 1 Ball. Gewertet wird die geringste Anzahl Schlage bis zum Erreichen des Zieles, oder wessen Ball — bei gleicher Schlag-Zahl — am weitesten gekommen ist, also die meisten Löcher berührte.
B Wir setzen Stocke in den Boden. Um diese Stöcke muß herumgespielt werden (auch als Zimmer-Spiel)
C Auf Sportplatz oder im Heim setzen wir Stöcke, die in bestimmter Reihenfolge berührt werden müssen.
D Wir werfen mit Reifen, die über die Stöcke fallen müssen.

229 Uhr-Golf. Wir zeichnen 1 Kreis mit 10 m Durchmesser und kennzeichnen 12 Punkte auf dem Kreis wie bei einer Uhr. Im Kreis, jedoch nicht in der Mitte, ist 1 fußgroßes Loch gegraben. Die Spieler versuchen (nacheinander, jeder für sich) mit eigenem Ball von den 12 Punkten aus in das Loch zu schlagen. Also von Punkt 1 zum Loch, vom Loch zum Punkt 2. Von dort zu 3 und dann zum Loch usw. Jeder Schlag muß 1 n ein Loch treffen. Wer kommt am weitesten in der Uhr? (In unserer Zeichnung bis 4 Uhr!)

B Statt Locher setzten wir kl. Fähnchen (Stöcke) in derselben ?????
Um diese muß herumgespielt werden.

230 Golf-Werfen. Wir werfen 1 Ball von Loch zu Loch. Evtl. — bei größerer Entfernung und Gras — nehmen wir Fahnen statt Löcher. Der Ball muß entweder die Fahnenstange berühren oder innerhalb eines 50-cm-Kreises an der Fahne liegenbleiben.



231 Eisschießen. Glatte Fläche (Eis). Aufstellen von 1 oder mehreren Kegeln (Stöcken, Konservendosen) in 1 Reihe oder Kegelaufstellung. Bestimmte Anzahl Würfe.

B 2 Parteien 1 Partei stellt ihre Kegel in 1 Linie mit ca. 30 cm Zwischenraum auf. Nach dem Wurf werden die umgestürzten Kegel gezählt. Die Werfer holen ihre Kegel wieder zusammen und stellen sich da auf, wo die Kegel gestanden haben. Die andere Partei wirft.

C Eierrollen. Ein Ball wird auf die Kegel gerollt. Oder an 1 Abhang (Sandkuhle) werden auf kurzer Entfernung eiergroße Kiesel heruntergerollt wie bei B.

D Aus ca. 10 m in ein 50-cm-Loch rollen oder werfen.

232 Sautreiben. Spielerkreis. Jeder zeichnet sich 1 fußgroßen Kreis (oder Loch). 1 Spieler zeichnet 1 Kreis in der Mitte. Alle Spieler haben einen ca. 90 cm langen Knüppel. Die Spieler versammeln sich in Kreismitte, dort liegt auch der Schlagball (oder kl. Konservendose). 1 beliebiger Spieler schlägt den Ball aus dem Kreis heraus, und sofort versuchen alle Spieler, 1 Kreis an der Außenlinie zu besetzen. Der Spieler, der übrigbleibt, der Treiber, versucht nun



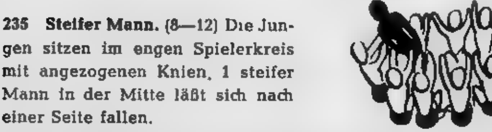
den Ball (die Sau) durch den Spielerkreis in das Mittelloch — den Stall — zu treiben.
Die anderen Spieler können das durch Wegschlagen des Balles verhindern. Verläßt 1 Spieler seinen Platz, so kann der Treiber versuchen, diesen zu besetzen (ohne Ball) und beide tauschen ihre Plätze.
B Beim ‚Aus-dem-Kreis-Schlagen' des Balles wird der Spieler zum Treiber, bei dem — rechts von ihm — der Ball aus dem Spielerkreis geflogen ist.

233 Köpfen. (2—6) Wir zeichnen uns ein 3 x 3 großes Feld, stellen uns auf 2 gegenübeliegenden Seiten auf und versuchen den Ball (Ball aus Stoff oder Papier geht auch) ins gegnerische Tor zu köpfen.
B Größeres Feld. Je 2 Spieler im Tor.
C Köpfen mit Annahme. Der Gegner kann den geköpften Ball mit dem Körper oder den Füßen ‚annehmen' und durchs gegnerische Tor zu treten versuchen. Nicht mit Händen und Armen annehmen! Der Ball wird so lange hin und her gegeben, bis 1 Tor fällt oder die Torverteidiger den Ball in die Hand nehmen. Hieraus kann sich 1 regelrechtes Fußballspiel entwickeln. Das Spiel kann sich auch über das Spielfeld hinaus ausdehnen und hinter den Toren gespielt werden. Der Ball darf jedoch nicht von hinten durchs Tor rollen; dort würde beim richtigen Tor das Netz gespannt sein. Diese Bälle sind ‚tot'. Bälle, die hinter dem Tor sind, müssen entweder über das Tor oder seitlich vorbei zurück ins Feld gespielt werden, oder können von den Verteidigern mit der Hand aufgenommen und ‚tot' gemacht werden.
D Köpfen mit Selbstannahme. Der Ball muß 2x geköpft werden, entweder von demselben Spieler oder mit dem befreundeten Spieler zusammen, und kann dann sofort aufs feindliche Tor geschossen werden (mit dem Fuß!).



234 Rückenschieben. (2—16) 2 Buben sitzen mit dem Rücken gegeneinander und schieben sich aus einem 2-m-Kreis (von einer Bank).
B 2 Parteien sitzen eingehakt mit dem Rücken gegeneinander und versuchen, die feindliche Kette wegzuschieben oder zu durchbrechen.

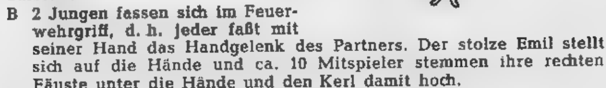
235 Steifer Mann. (8—12) Die Jungen sitzen im engen Spielerkreis mit angezogenen Knien, 1 steifer Mann in der Mitte läßt sich nach einer Seite fallen.



Mit den Händen wird er weitergeworfen. Kann ihn 1 Spieler nicht halten, so kommt dieser selbst in den Kreis.
B Dasselbe auch im stehenden Kreis.

236 Durchbruch. 3 Buben fassen sich an der Hand und bilden 1 Kreis. Plötzlich versucht einer, zwischen den beiden anderen, über oder unter deren Händen, durchzubrechen.

237 Stemmen. Enger Jungenkreis. 7—12 Spieler. Kniebeuge. Alle halten die Fäuste geballt. Ellbogen gebeugt, vor sich, so daß diese sich in der Mitte berühren. 1 Junge stellt sich auf die Fäuste und wird hochgehoben, indem alle aufstehen.



B 2 Jungen fassen sich im Feuerwehrgriff, d. h. jeder faßt mit seiner Hand das Handgelenk des Partners. Der stolze Emil stellt sich auf die Hände und ca. 10 Mitspieler stemmen ihre rechten Fäuste unter die Hände und den Kerl damit hoch.

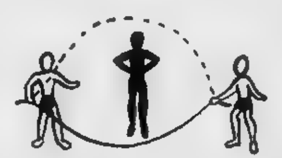
238 Hundepyramide. (3—5) Max, unser Stärkster, kniet auf allen Vieren. Darauf 1 anderer und obendrauf unser Fliegengewicht.



B Ähnlich: 5 Jungen im Liegestütz aufeinander. Die Hände stützen sich immer auf dem Hinterteil des Vordermannes.

C 4 Jungen knien nebeneinander in Vierfüßlerstellung, oben drauf auf die Lücken nochmals 3 Jungen, hierauf nochmals 2 und oben drauf noch 1 Fliegengewicht.

239 Seilspringen. Allein; zu zweit (das Seil wird an 1 Pfahl geknüpft); zu dritt oder mehreren. Dauer-Rekorde, Springen auf 2 oder 1 Bein, Wettlauf und Seilspringen, Hink-Wettlauf usw.





240 Springkreis. (5—15) Spielerkreis. Klaus steht in der Mitte und läßt an einem Strick 1 Turnschuh kreisen, so daß die Spieler hochspringen müssen. Wer getroffen wird, scheidet aus oder sammelt Fehlpunkte.

B Die Spieler schauen nach rechts und laufen dabei im Kreis herum dem Ball entgegen.

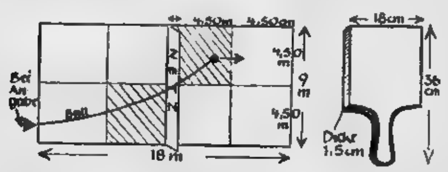
C Die Spieler stehen auf 1 Fuß.

241 Betrunkener. 1 Betrunkener mit 1 Hut auf dem Kopf schwankt durchs Gelände. Wir versuchen ihm den Hut zu klauen. Wem es gelingt, spielt sofort den Betrunkenen weiter. Wer geschnappt wird, darf sich rasch bücken und bekommt vom Betrunkenen 1 Denkzettel.



242 Decken-Schlacht. Sehr geeignet zum Auslüften und Ausklopfen der Decken. Jeder hat 1 Decke und drischt damit auf den Freund los. Volltreffer werden vom Publikum bejubelt und gezählt.

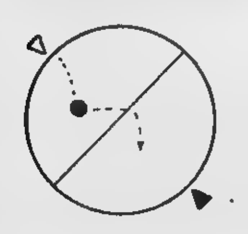
243 Frosch-Rennen. Jeder Spieler besorgt sich 1 Frosch. Die Frösche werden auf die Startlinie gesetzt. Auf 1 Signal werden sie losgelassen (evtl. mit Stöcken nachhelfen). Der Spieler, dessen Frosch mit 3 Sprungen am weitesten gekommen ist, hat gewonnen.



244 Speckbrettl. (2 bis 4) Spielfeld wie Völkerball. Auf der Mittellinie 1 ca. 1 m hohes Netz (Bindfaden) spannen. Holzschläger wie beim Tischtennis, etwas großer und kräftiger wie ein Speckbrett. (Alter) Tennisball. Bei Angabe steht der Spieler auf der Grenzlinie des Spielfeldes. Angabe-Ball muß erst im gegnerischen Innenfeld (siehe Zeichnung) aufschlagen Im weiteren Spiel kann der Ball auch aus der Luft zuruckgeschlagen werden. Zählen bis 21. Sieger muß 2 Punkte Vorsprung haben (Speckbrettl bei uns 1,60 DM).

B Ohne Netz: Ca. 4 m neutrales Mittelfeld.

C Gegen 1 Mauer. Das Netz wird auf die Mauer gezeichnet und 1 halbes Spielfeld auf den Boden. Diese Halfte wird wieder halbiert. 1 Spieler in der linken Hälfte, 1 Spieler in der rechten (wie beim Doppel). Es gilt, den Ball so gegen die Mauer zu schlagen, daß er ins feindliche Feld abprallt.



245 Hau-Ball. 2 Spieler. 1-m-Kreis durch 1 Strich halbiert. 1 Spieler wirft den Ball in die gegnerische Hälfte. Der 2. Spieler schlägt den Ball mit der flachen Hand ins 1. Feld zurück usw., bis einer 1 Fehler macht. Fehler = Pluspunkt für den anderen.

B Bei Angabe wird der Ball zuerst ins eigene Feld geworfen, so daß der Ball dann ins feindliche Feld springt.

C Im Heim spielen wir dasselbe mit dem Tischtennisball.

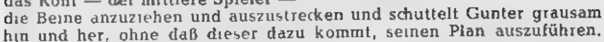
246 Kopf an der Wand. Rumpf vorwärts beugen, sich mit dem Kopf gegen eine Wand lehnen und jetzt wieder versuchen sich aufzurichten, ohne die Knie zu beugen. Wer setzt seine Füße am weitesten von der Wand fort? (Gleich große Jungen kämpfen gegeneinander.)

B Die Knie dürfen beim Wiederaufrichten gebeugt werden.



247 Kanone bauen. Max und Moritz planen 1 Streich. Sie bitten Günter, hierbei zu helfen. Max und Moritz bilden die Räder der Kanone; 1 Spieler muß sich mit dem Kopf auf die Schulter und mit den Händen auf die Nacken von Max und Moritz stützen. Günte nimmt die Beine des Spielers auf seine Schulter und soll im geeigneten Moment diesem den Hintern verhauen. Der Spieler, auch 1 Eingeweihter, legt sich als Kanonenrohr auf die Schultern der anderen und seine Füße werden hinter Günters Nacken zusammengebunden.

Sobald dies geschehen ist, beginnt das Rohr — der mittlere Spieler —



die Beine anzuziehen und auszustrecken und schüttelt Günter grausam hin und her, ohne daß dieser dazu kommt, seinen Plan auszuführen.

248 Zopf abschneiden. Jeder Spieler bindet an sein Fußgelenk ein 50 cm langes Band (Zopf). Jeder versucht durch Abtreten des Bandes Punkte zu sammeln. (Papierstreifen.) Auch 2 Parteien.





249 Enten-Laufen. Winni hockt sich nieder und führt die Hände zwischen die leicht gegrätschten Beine seitwärts neben die Füße, so daß die Beine auf den Armen hängen. So marschiert er einige Schritte vorwärts. Wer schafft es am weitesten?

250 Eichhörnchen fangen. 3 Spieler sitzen nebeneinander auf 1 Bank. Der mittlere hat 1 Stab zwischen den Knien und streicht auf und nieder. Plötzlich schlägt er einem seiner Nachbarn auf die Knie. Erwischt der Nachbar die Hand, so werden die Rollen getauscht.

251 Mütze herunterschlagen. 3 Spieler sitzen nebeneinander. Der mittlere Spieler hat 1 Mütze auf, und die beiden äußeren Spieler halten sich hinter seinem Rücken an der Hand. Werden sie aufs Knie geschlagen, so versuchen sie, dem mittleren den Hut mit 1 Kopfnuß (gemeinsam schlagen!) herunterzuschlagen. Aber dieser wehrt sich durch schnelles Bücken.



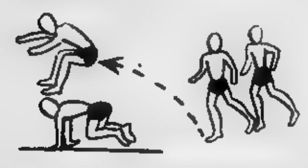
252 Springen. Hochsprung. Weitsprung, Schlußsprung (hoch und weit), Drehsprung, Hink-Sprung (auf 1 Bein), mehrere Sprünge derselben Art, z.B. mehrere Schluß-Sprünge, Weitsprünge oder Hink-Weitsprünge hintereinander. Wer schafft am meisten?

B Dreiersprung. Jeder macht 3 riesige Schritte. Oder 3 x Rückwärtsspringen im Schluß-Sprung oder Hink-Sprung.

C Kombinations-Springen. Zuerst 2 Hink-Sprunge auf dem linken Bein, dann 1 Dreiersprung, 2 Schluß-Sprünge (evtl noch 1 halber Drehsprung, 1 Schluß-Sprung rückwärts, Drehsprung und 2 Hinksprünge auf dem rechten Bein). Jeder muß diese Sprunge hintereinander ausfuhren. Wer kommt am weitesten?

D Schluß-Sprung möglichst weit oder möglichst hoch, oder beides kombiniert: Schluß- und Weitsprung.

253 Sprungschlange. 2 Parteien. Die Spieler stehen in Reihe (hintereinander) Der 1. jeder Reihe macht von der Grenzlinie aus 1 Schluß-Sprung, vom Aufsprung ab der 2. usw. Welche Partei ist am weitesten gesprungen?



254 Esel-Springen. 1 Esel hockt in Vierfüßlerstellung auf der Erde. Knie auf dem Boden. Hinter dem Esel wird 1 Strich gezogen. Alle springen nacheinander. Wer den Esel oder den Strich berührt, wird Esel

Wenn alle 1 x gesprungen sind, wird der Strich weiter zurückgesetzt Wer 2x Esel war, scheidet anschließend aus.



255 Springer-Kreis. 3 Spieler fassen sich an den Handen. 1 von diesen springt im Hocksprung (Schluß-Sprung) über die Hände der beiden anderen.

B Der Springer macht Rolle vorwärts (und rückwärts), wobei er den Nacken auf die gefaßten Hände der Freunde legt.

256 Steirischer Tanz. 2 Spieler reichen sich die rechte Hand, heben den rechten Fuß und jeder faßt mit der linken Hand den hochgehobenen Fuß des anderen. So tanzen sie weit zurückgelehnt schnell im Kreis herum.



257 Verrücktes Handballspiel. Die Mannschaften werden paarweise an den Beinen (s. Dreibeinlauf) verbunden.

258 Transport-Rennen. Je 3 Mann fertigen aus großen übereinandergelegten Zweigen 1 Rutsche. Auf den unteren Zweig-Enden wird 1 Querstange mit Bindfaden befestigt.
Hierauf hockt sich der dritte, Gesicht nach vorne, und hält sich oben fest. Oben an den Enden packen die beiden ‚Zieher' an und laufen los



259 Tank. Jan liegt auf dem Rucken. Sam stellt sich mit gegrätschten Beinen an seinem Kopfende auf und beugt sich herunter Beide fassen sich gegenseitig an den Fußgelenken und machen Rolle vorwärts (Auch Wettrollen.)

260 Exerzieren. Wir sind Anti-Militaristen und deswegen machen wir es so· In Linie antreten richt't Euch, Augen geradeaus — auf dem linken Fuß knien - rechten Arm vorwärtsstrecken — linke Hand faßt rechtes Ohr — Augen links. Dann gibt der Herr General dem rechten Flügelmann 1 kl. Stoß: die Bande kippt um und die Parade ist aus.

261 Prellen. 1 Decke oder Zeltbahn wird von 8 kräftigen und wendigen Jungen rundherum gefaßt. 1 Leichtgewicht hockt sich in die Mitte und wird hochgeschleudert. Hierbei ist sehr große Vorsicht erforderlich! Ein Nicht-Wiederauffangen des Geprellten kann schwerste Verletzungen nach sich ziehen! Große Zeltbahn! Geknüpfte Dreieckzeltbahn durch starke Bindfaden-Verbindungen an der geknüpften Linie verstärken. Mehrmaliges Wiegen und dann erst gleichmäßig hochschleudern. Aufsicht!



262 Himmelball. 1 Federball wird moglichst oft mit der Hand immer wieder hochgeschlagen. Wir zählen die geglückten Schläge.
B Dasselbe mit dem Fuß. Gutes Fußballtraining.



263 Himmel werfen. Wir schießen oder werfen den Ball in den Himmel. Mit Stoppuhr messen, wer am höchsten kommt: vom Abschuß bis zum Aufprall.

264 Ball-Technik. Wer köpft möglichst oft den Ball, oder wer hält ihn am längsten mit Fußtritten in der Luft?

B Den Ball durch die Beine hindurchwerfen, aufrichten und auffangen.

C Den Ball in die Luft werfen, sich einmal um die eigene Achse drehen und wieder auffangen.



265 Ringtennis. Um das Fangen mit 1 Hand zu üben, ist Ringtennisspiel sehr geeignet. Dieses ist ein handgroßer Ring aus Gummi (selbst herstellen aus einem dickeren Seil.) Gegenseitiges Zuwerfen möglichst weit. (Fangen mit der linken Hand.
Im Kreis herum. Neckball. Über ein 2-m-Seil wie beim Faustball.)

266 Rundenwerfen. Wir legen 1 Rundstrecke mit etwa 8 Zielen an wie beim Golf Jeder hat seinen selbstgeschnitzten Kegel Alle werfen zum 1. Ziel. Der Kegel muß in 1 bestimmtes Feld oder bis zu 1 bestimmten Baum kommen. Es gilt, mit moglichst wenigen Würfen das Ziel zu erreichen. Gemeinsam gehen wir von Ziel zu Ziel usw. Liegt 1 Kegel auf halbem Wege, warten wir, bis sein Besitzer den nächsten Wurf getan hat. (Würfe zählen.)
B Dasselbe mit selbstgefertigten Speeren
C Mit Pfeil und Bogen.

267 Geschwindigkeits-Spiel. 2 Parteien wie beim Völkerball. In jedem Feld 1 Partei. Jede Partei hat 20 bis 30 Tannenzapfen (kl. Bälle oder Holzstückchen). Auf 1 Pfiff werden die Wurfgeschosse so rasch wie moglich ins feindliche Lager geworfen, ohne bes. Absicht, den Gegner zu treffen. Nach 1 Min. Schlußpfiff. In wessen Feld die meisten Geschosse liegen, hat verloren. Geschosse außerhalb des Feldes = Minuspunkte für die werfende Partei.



268 Das lange Wunderpferd. Die Hälfte der Jungen, die stärkeren bilden die Brücke bzw. das Pferd. Die anderen Jungen springen hinten auf und reiten so weit nach vorne, daß jedes Roß seinen Reiter hat;



mit Ausnahme des 1., dieser richtet sich auf und bildet den Kopf des langen Wunderpferdes. Das Ganze setzt sich langsam in Bewegung.

B Beim Lagerzirkus werden die Pferde mit Decken bekleidet, die bis zum Fußgelenk gleichmäßig reichen. Bedächtig kriecht das Wunderpferd über die Bühne, macht 1 scharfe Kurve und entschwindet. Oder 1 Clown kommt und will das Pferd galoppieren lassen und treibt das Biest mit 1 Peitsche zum Galopp. Dabei bockt das Pferd. Reiter stürzen und das Pferd bricht auseinander.

269 Überschlag. Hans in Vierfüßlerstellung. Knie auf dem Boden. (Evtl. 2 Spieler hintereinander.) Nacheinander machen alle Spieler 1 Überschlag, indem sie die Hände kurz vor Hans aufsetzen und über dessen Rücken sich abrollen lassen.



B 2 Parteien. Welche Partei ist am besten gesprungen?

C Alle Spieler bauen sich in 4 m Abstand auf. (Oder im Kreis.) Der letzte Spieler beginnt und springt über alle anderen. Dann folgt der 2. usw.

270 Spießrutenlaufen. 1 Gasse. Der Spielverderber muß durch die Gasse laufen. Jeder Spieler gibt ihm 1 Schlag auf die Hinterfläche.

B Eine ganze Mannschaft läuft gleichzeitig durch die Gasse, wenn sie 1 Spiel (Geländespiel) verloren oder abgebrochen hat.

271 Schlüssel-Schlagen. An 1 (Reck-) Stange wird 1 Seil festgeknüpft und das freie Ende über die Stange gelegt, so daß 1 Schlinge herunterhängt. In diese Schlinge tritt 1 Spieler mit 1 Fuß und zieht sich — das Seilende herunterziehend — hoch.



So schwebend, versucht er mit dem anderen Fuß hoch gegen die Reckstange zu schlagen.

B Über die Stange haben wir 1 Blatt Papier (gefaltet) gelegt oder irgend etwas zum Herunterschlagen (Taschentuch).

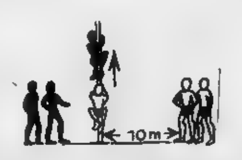
C Beim Lagerzirkus nehmen 2 starke Burschen die Stange auf die Schultern.

272 Kerzenblasen. An 1 Baumast (Zimmerdecke) wird 1 Seil befestigt. Max kniet hin, seine Fußgelenke werden an das Seil gebunden. Max macht Liegestütz und versucht, 1 brennende Kerze (Kegel), die genau unter dem Seil steht, auszublasen (mit dem Kopf umzustoßen).



273 Kerzen anzünden. 2 Spieler knien gegenüber, strecken 1 Bein vor und nehmen den Fuß des Nachbarn in die Hand. In der anderen Hand hält jeder 1 Kerze. 1 Kerze brennt. Es gilt, die andere daran zu entzünden, ohne umzufallen.

274 Fassadenklettern. (2 Parteien.) 1 Partei steht in der Nähe von Kletterstangen (Stricken). Die andere Partei ca. 10 m entfernt (evtl. auch Hindernisse zu überwinden). Beim Startsignal klettert der Läufer der 1. Partei hoch, während der Läufer der 2. Partei zu den Kletterstangen läuft und hinterherklettert.



Berührt er den Verfolgten, bevor dieser ca. 4 m geklettert ist, so wird dieser sein Gefangener (oder umgekehrt). Ende des Spieles ist die Gefangennahme einer Partei.

B Sind genug Stangen (Stricke) vorhanden, starten alle gleichzeitig.



275 Schwebebalken. Oder Balkeneinfassung des Spielplatzes. Wer geht am weitesten? Gehen und umdrehen. Waage bauen. Auf 1 Bein stehen. Oberkörper vorneigen und Arme seitwärts heben.

B Flanke, Hocke, Schluß-Sprung über den Balken.

C Sich auf den Balken setzen, 1 Fuß auf den Balken legen, den 2. Fuß dazu und schließlich sich ganz hinlegen.

D Übersteigen von Hindernissen. 1 Ball hoch über dem Kopf tragen. Sich im Reitersitz vorwärts bewegen. Aneinander vorbeigehen. Im Vierfüßlergang, mit Händen und Füßen auf dem Balken laufen (ohne Knie).



276 Bärenreizen. Der Bär steht auf einem Stein oder einer Kiste im 3-m-Kreis. Er wird beliebig geneckt, gestoßen usw. Der Bär kann herunterspringen: Wer innerhalb des Kreises von ihm geschlagen wird, muß ihn ablösen. Das Schlagen des Bären von der Kiste aus zählt nicht!

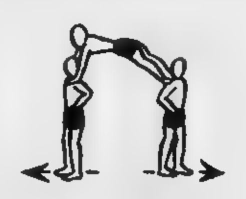
277 Tanzbär. Gert hält den Fritz, den Tanzbären, an einer 3-m-Leine Der Bär wird von allen geärgert. Der Bärentreiber versucht die Jungen abzuschlagen. Der Abgeschlagene wird Bär.



278 Wächter-Kreis. In einem 1-m-Kreis steht 1 Keule (Stock) Der Wächter darf alle mit der Hand oder dem Plumpsack schlagen, die den Kreis überschreiten und die Keule umwerfen wollen. Alle Geschlagenen scheiden aus. Wer die Keule umwirft, wird Wächter, und alle können wieder mitspielen (evtl. Punkte, Parteikampf usw.)

B Der Wächter beschützt 1 Ball vor Diebstahl, der zwischen seinen gegrätschten Beinen liegt.

C 2 Parteien. Jede Partei bildet einen 5-m-Kreis. In der Mitte Keule und Wächter von der anderen Partei. Abgeschlagene Spieler scheiden aus. Die Partei, die zuerst die Keule umwirft, gewinnt 1 Pluspunkt. Mit 10 Pluspunkten ist der Wettkampf entschieden



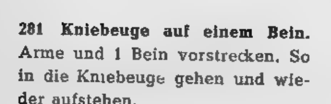
279 Riesenbrücke. 2 Spieler stehen Gesicht zu Gesicht gegenüber. Ein 3. Spieler steigt auf die Schultern eines Spielers und stützt sich mit den Händen auf die Schultern des anderen. Langsam gehen die beiden Stutzen auseinander. Aus der Brücke kommt der 3. Spieler in den Liegestütz, und wenn er ein guter Turner ist, in die ‚Hängebrücke' hinein.

Unbedingt: 2 Mann seitlich Hilfestellung, die die einstürzende Brücke sicher auffangen. Oder im Wasser.



280 Hüte tauschen. Kai liegt auf der Bank. Peter sitzt in Grätsche auf den Füßen von Kai. Nun versucht Kai im Aufrichten das Hütchen von Peter zu nehmen und sich selber aufzusetzen. Gelingt es ihm, Rollentausch.





281 Kniebeuge auf einem Bein. Arme und 1 Bein vorstrecken. So in die Kniebeuge gehen und wieder aufstehen.



282 Muskel-Wettstreit. Spielerkreis. Alle mit den Köpfen dicht zur Mitte. Gleichmäßig machen wir Liegestütz. Wer schafft die meisten?

B Wer steht am längsten in der Brücke (Liegestütz rücklings).

283 Artisten. Ferdi liegt mit angezogenen Knien auf dem Rücken. Erich stutzt sich auf Ferdis Knie und legt seinen Nacken in Ferdis Arme. Dann heraufgehen zur Kerze; mißglückt es, dann wendet Erich seitlich ab.

B Mit Hilfestellung (!) kann so Überschlag geübt werden.

C Ferdi liegt am Boden und hält die Hände seitwärts über dem Kopf. In seine Handteller tritt der (leichtere) Erich und stützt sich auf die hochgenommenen Füße von Ferdi. Mit einem Ruck stemmt Ferdi den Fritz hoch.

D Ferdi liegt auf dem Boden mit angezogenen Knien und Erich stellt sich balancierend auf seine Knie. Wie lange? Wettstreit!

284 Hartnäckigkeit. Günter legt sich auf 3 Stühle. Auf dem 1. Stuhl liegt nur der Kopf, auf dem letzten nur die Füße. Günter faltet die Hände auf dem Bauch. Der mittlere Stuhl wird fortgezogen. Wie lange bleibt Günter liegen?

B Günter muß den mittleren Stuhl selber wegziehen.



C Günter versucht den mittleren Stuhl wegzuziehen, hochzuheben, über seinen Körper zu fuhren und wieder an seinen alten Platz zu schieben. (Ausscheidungskämpfe.)

285 Eichkatzen baden. Zwei Buben knien vor 1 gr. Waschschüssel. Auf Kommando nehmen sie 1 Schluck, drehen sich auf den Knien im Kreis herum und bespritzen ihr Gegenüber.



286 Sprung in den Sitz. Max kniet sich hin und läßt sich auf seine Haxen herunter. Nun versucht er, mit 1 Schwung in den Stand zu springen.

B Aus der knienden Stellung heraus hochspringen und mit vorgestreckten Beinen in den Sitz springen.

287 Stehaufmännchen. Jupp und Rolf stehen sich gegenüber. Jupp bückt sich und streckt die Hände durch die Beine. Rolf ergreift die Hände und reißt Jupp mit 1 Ruck hoch. Der Hochreißer (Rolf) muß ein kräftiger Junge sein und den anderen h o c h hinausheben.



B Der stärkere Rolf fängt den kl. Jupp immer wieder auf, wenn sich dieser steif hintenüber fallen läßt. (Vorsicht, weicher Untergrund!)

288 Fußhakeln. 2 Buben liegen in umgekehrter Richtung nebeneinander. Dann hakeln sie die zusammenliegenden Beine (je 1 Bein!) ineinander und versuchen, sich gegenseitig hochzureißen.

289 Max und Moritz. Max geht in Kniebeuge. Moritz setzt sich auf die Knie von Max und verschränkt seine Füße hinter dessen Rücken. Max hält mit seinem Ellbogen Moritz' Beine fest. So wippen beide rauf und runter und machen sich 1 lange Nase.



290 Männer ohne Unterleib. Günter geht in Liegestütz. Über ihn in umgekehrter Richtung Franz. Günter verschränkt seine Füße über dem Rücken von Franz.

B Diese seltsamen Geschöpfe starten auch im Wettrennen.

291 Pumpe. Egbert liegt auf allen Vieren. Erich legt sich in umgekehrter Richtung über Egbert, so daß er dessen Kopf zwischen den Füßen hat. Beide fassen sich an den Fußgelenken und pumpen abwechselnd, indem sich erst Egbert, dann Erich aufrichtet.

292 Doppeltrommel. Klaus macht 1 Handstand. Alfred tritt vor ihn und legt Klaus' Beine um seine Hüften. Klaus verschließt die Füße am Rücken von Alfred und steckt den Kopf durch dessen Beine. Beide trommeln auf die Hinterflächen des Freundes.





293 Unterstützungsverein. Heinz und Günter stehen Rücken an Rükken (Anfänger haken die Ellbogen ein), gehen mit den Füßen auseinander. Setzen sich so hin und stehen wieder auf, ohne die Hände zu gebrauchen.

294 Krebsgang. Karl liegt mit dem Bauch auf dem Boden. Arno legt sich in umgekehrter Richtung auf Karl. Nun verschränkt Karl seine Füße über Arnos Rücken. Arno richtet sich auf, und Karl stützt sich mit den Händen auf Arnos Haxen. Das Ganze marschiert langsam los.



B Der untenliegende Karl kann sich auch umgekehrt — mit dem Bauch nach oben — einhängen. Es gibt noch andere Möglichkeiten, überlegt mal.

C Hans springt nach vorne an Karl hoch, so daß er Huckepack von vorne sitzt. Füße fest auf dem Rücken von Karl geschlossen. Hans läßt sich hintenüber fallen und kriecht mit den Händen durch die gespreizten Beine von Karl weit hindurch und stützt sich schließlich mit den Händen auf dessen Fußgelenke. Karl läßt sich jetzt auf seine Hände nieder und geht vorwärts.



295 Kettenkarussell. Der gr. Hans packt den kl. Fritz an je einem Arm und Bein und dreht sich schnell mit ihm im Kreis herum.

296 Kanonenschuß. Willi liegt auf dem Rücken mit angezogenen Knien. Das Fliegengewicht Fritz setzt sich auf Willis Sohlen und wird weit weggeschossen. Ins Wasser, Hilfestellung, Zeltbahn-Sprungtuch.



297 Schlangenmensch. Werner faßt mit der rechten Hand außen um das linke Knie und ergreift von innen 1 Stein, der links neben seinem linken Fuß liegt.

298 Handstand. Wir üben den Handstand zuerst als Überschlag über die Rücken zweier ziemlich großer Jungen, die auf allen Vieren nebeneinander liegen.

B Dann mit Hilfeleistung eines Jungen, der uns auffängt.



C Gegen eine Wand.

D Bei der Hilfestellung versuchen wir seitlich herunterzukommen, abzuwenden, um so die Angst vor 1 Hintenüberschlagen zu verlernen.

E Abwenden bei der Wand.

F Wer läuft die längste Strecke, oder wer steht am längsten?

G Zielwettlauf.

H Handstand-Wettlauf zu Paaren. Dein Mitspieler steht auf der Ausgangslinie. Hinter ihm machst du 1 Handstand und legst die Knie auf seine Schultern. Er packt deine Beine, beugt sich nach vorn, und du stehst vor ihm Dann machst du 1 gr. Schritt vorwärts und dein Partner geht in den Handstand. Usw. einige Meter weit.

299 Radschlagen. Wir stellen uns in Boxerstellung (Seitgrätsche), Hände hoch, und schleudern uns über den Handstand wieder in den Stand.



300 Kopfstand. Kopf auf dem Boden. Hände flach davor Kopf und die beiden Hände bilden 1 Dreieck. Beim Hintenüberfallen runder Rücken.

301 Lebendige Brücke. Die Spieler stehen gebückt hintereinander; am Vordermann festhalten. 1 Reiter versucht über die Brücke zu reiten. Die Spieler versuchen den Reiter abzuwerfen. Wer 1 Reiter abwirft, erhält 1 Punkt.



Der Reiter schließt sich hinten an der Reihe an, und der Vorderste reitet nun.

B 2 Parteien, Brückenpartei und Reiterpartei. Die Reiter sollen nacheinander über die Brücke.

302 Heringskreis. Die Spieler liegen mit dem Bauch auf dem Boden —Füße zur Mitte — und bilden 1 Kreis. Auf Kommando läuft der 1. im Kreis über alle Liegenden hinweg bis zu seinem alten Platz Hier haut er seinem Vordermann auf die Hinterfläche und dieser startet. Nr. 1 legt sich auf seinen alten Platz

B Alle laufen hintereinander, d. h. Nr. 2 läuft, wenn Nr. 1 vorbei ist

C 2 Parteien: Jede Partei bildet eine Hälfte des Kreises.

D Alle liegen auf dem Rücken, Knie angezogen. (So kann nicht mehr gemogelt werden: alle müssen die Spieler zwischen Kopf und Knien überspringen.)



E Die Spieler sitzen (liegen) mit geschlossenen Beinen n e b e n - einander, Zwischenraum ca. 1 m (oder 3 m). Auf ein Signal läuft der 1. über die Beine, läuft außerhalb der Reihe zurück und schlägt dem 2. auf die Beine. Dieser rennt über die Beine los, während der 1. an das Ende der Reihe zurückläuft und sich dort ebenfalls hinlegt.

F Dasselbe: Beine gegrätscht. Die Spieler treten (in) zwischen die gegrätschten Beine.

303 Flaschensitz. Egon sitzt auf einer auf dem Boden liegenden Flasche, legt die Füße übereinander und versucht 1 Kerze anzuzünden.

B Egon versucht so Wasser aus 1 Flasche oder Schüssel zu trinken.

C Egon sitzt auf 1 stehenden (aufgestellten), aber umgekehrten Flasche, Füße übereinander. Er muß 1 Kerze anzünden oder 1 lesbare Unterschrift geben.



304 Kastanienfischen. Auf dem Bauch liegen, Hände auf dem Rükken gefaltet und ca. 5 Kastanien aus 1 Waschschüssel mit dem Mund herausholen. (Nach Zeit.)

B Pflaumen oder Steine holen ist noch schwieriger.

C Blatt Papier herausfischen.

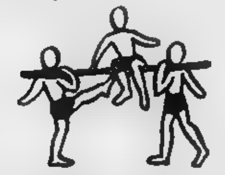
305 Durchschliefen. 1 Stock wird mit vorgestreckten gekreuzten Händen gefaßt. So schnell wie möglich den Stock über den Kopf, Rücken wieder nach vorne bringen. Dasselbe zurück.



306 Händekreis. Walter faltet die Hände und steigt mit den Beinen in diesen Händekreis. Aufrichten und wieder zurück.

B Dasselbe zu zweit. Die Partner fassen sich an den Händen, steigen mit dem rechten bzw. linken Bein in den Armkreis, führen das andere Bein nach, führen die Hände über den Kopf, machen 1 Drehung rückwärts und steigen mit den Füßen wieder aus dem Handkreis heraus.

307 Kegelsetzen. Jo sitzt auf 1 Bank und versucht, möglichst weit seinen Kegel auf den Boden seitwärts zu setzen.



308 Sänftetragen. 2 Jungen haben 1 kräftige Stange auf der Schulter, ein 3. setzt sich auf die Stange im Reitsitz. Die beiden Träger versuchen den Reiter abzuwerfen. Sie dürfen mit den Füßen nach dessen Füßen schlagen.

309 Landklauen. (2) Ein Rechteck wird im Sand gezogen und halbiert. Jeder wirft abwechselnd sein Messer in das Land des Gegners und darf es in Richtung der Messerschneide zu seinem eigenen Land dazunehmen.



310 Messerstechen. (2—6) Im Spielerkreis wird abwechselnd 1 Messer auf andere Art in den Boden geworfen. Das Messer muß (aufrecht) steckenbleiben. Fällt einem Spieler das Messer um, so muß er den Wurf in der nächsten Runde wiederholen.

A Das Messer liegt quer auf der Handfläche.

B Messer liegt längs, Spitze nach vorn.

C Wie B, aber das Messer muß 1 Salto machen.

D Messer liegt wieder längs, Spitze nach hinten.

E Messer liegt auf dem Handrücken. Spitze nach vorn. Salto.

F Handrücken, Spitze nach innen.

G Wir fassen das Messer mit Zeigefinger und Daumen an der Spitze und wirbeln es herum (Salto).

H Denkt selbst weitere Möglichkeiten aus. Von der Stirn, Kopf, Knie, Zeigefinger usw. muß das Messer per Salto in den Sand fliegen. Leichte Bedingungen müssen dreimal hintereinander ausgeführt werden.

311 Messerstechen. Jeder Spieler schnitzt sich 1 kl. Dolch (Spitze mit Griff). Der 1. Spieler wirft seinen Dolch in den (lockeren) Boden. Der nächste Spieler versucht mit seinem Dolch den im Boden steckenden Dolch umzustoßen, aber sein eigener Dolch muß trotzdem im Boden steckenbleiben. Nicht steckengebliebene Dolche werden entfernt Haben alle Spieler ihre Dolche geworfen, so zieht der 1. Spieler seinen Dolch heraus und wirft auf die anderen. Jeder umgeworfene Dolch zählt 1 Punkt.

312 Kosakentanz. Wir legen die Hände in die Hüften, gehen in die Kniebeuge, strecken 1 Bein seitwärts aus und versuchen mit Sprung die Beine zu wechseln. Das heißt: das linke ausgestreckte Bein heranziehen und das rechte ausstrecken. Zur Seite und nach vorn.

B Dasselbe: 2 Partner halten sich an den Händen und springen abwechselnd mit den Beinen vor und zurück.



313 Um die Streichholzschachtel. Liegestütz. (Hände an einer bestimmten Linie) Es gilt, 1 Streichholzschachtel möglichst weit nach vorne zu schieben. (Wer durchsackt, muß aufhören und die Schachtel wird wieder um dasselbe Stück zurückgestellt.)

314 Dreisprung. Wir versuchen mit oder ohne Anlauf in 3 Sprüngen möglichst weit zu kommen. (Wichtig für Grenzball.)

315 Stabsprung. Mit 1 Bohnenstange schwingen wir uns möglichst weit (oder hoch). Wir messen unsere Sprünge. So können wir 1 Bach überqueren!



316 Drehsprung. Mit geschlossenen Füßen hoch springen und sich möglichst weit um sich selbst drehen. Einer schätzt die Gradzahl. 1 Kreis = 360 Grad.

317 Schwebende Jungfrau. (6) Dieter sitzt im Gras oder auf 1 Stuhl. Je 2 Mann legen ihre Zeigefinger unter Dieters Kniekehlen und Ellbogen, der 5. unter sein Kinn und heben gleichzeitig den Burschen hoch.



318 Unheimliche Schlange. Die Schlange besteht aus unserem Tau oder 1 Wäscheleine. Daran muß sich der blinde Klaus entlangtasten. (Nach Zeit.) Es führt durch Schlamm, Wasser, über 1 Leiter, Baumast, Zaun, Gebüsch usw. Den Rückweg lassen wir evtl ganz frei.

319 Spanziehen. Fritz legt sich mit dem Bauch quer über 1 Bank und versucht mit dem Mund 1 kleinen Span an der Schmalseite der Bank herauszuziehen. (Statt Span, legen wir 1 Streichholz auf die Bank.) 2 Jungen sitzen auf der Bank, damit diese nicht umfällt!



320 Kreuzchensprung. Wer springt an 1 Wand am höchsten und macht dort mit Kreide 1 Kreuzchen (Strich)?

321 Bodenmühle. Aus dem Liegestütz zur Brücke und wieder zum Liegestütz. Wer schafft es am meisten?

322 Mauernlaufen. Wer läuft am höchsten an 1 Wand herauf? (Herauflaufen, schnelle Drehung, Tiefsprung.)

323 Sein Maß herunterhauen. Wir stecken 1 Messer (Holzdolch) recht hoch an 1 Tür oder 1 Baum und versuchen es mit dem Fuß herunterzuschlagen. Vorsicht! Wer kommt am höchsten? (Welcher Boden!)



324 Durchdrehen. Faß 1 Tischbein mit 1 Hand und dreh dich drunter durch.

325 Stocksprung. 1 Stock mit beiden Händen fassen und darüber Schluß-Sprung.

B Ganz Geschickte fassen mit 1 Hand 1 Fuß und springen darüber. Vorsicht!

326 Zeitung aufheben. Linke Hand greift linkes Fußgelenk, und so mit dem Munde 1 (aufgestellte) Zeitung vom Boden aufheben.

327 Tischkampf. 2 Spieler setzen sich auf 1 Tisch und versuchen sich gegenseitig herunterzuwerfen. Hilfestellung!

328 Schulterschwung. Albert steht hinter Pit und macht 1 Handstand, so daß seine Beine auf die Schultern von Pit zu liegen kommen. Pit faßt die Fußgelenke von Albert, beugt sich weit nach vorn über, zieht Albert nach und stellt ihn nach vorne ab.



B Dasselbe umgekehrt: Pit beugt sich nach vorne und steckt seinen Kopf durch die gespreizten Beine von Albert. Dieser legt sich zurück und geht beim Aufrichten Pits in den Handstand. (Beide Arten können als laufendes Band mehrmals hintereinander vorgeführt werden.)

329 Purzelbaum schießen. 3 Buben stehen (oder gehen). Der mittlere legt seinen Freunden die Hände fest um den Nacken und schießt rückwärts 1 Purzelbaum.

B Überschlag: 2 Jungen stehen mit gewinkelten Armen nebeneinander, der dritte nimmt 1 Anlauf und macht 1 Überschlag.



C Siegfried sitzt im Gras. Alle machen hintereinander Purzelbaum an ihm vorbei. Mit 1 Turnschuh darf Siegfried jedem 1 Schlag auf die Sitzfläche geben.

320 Medizinball. Kai wirft den Ball so durch die Beine nach hinten, daß er ihn aufgerichtet wieder auffangen kann.



331 Axt-Werfen. Aus 5 Schritt Abstand gilt es 1 Axt so zu werfen, daß diese im Stamm eines Baumes steckenbleibt. Vorsicht: Alle stehen rechts oder links neben dem Werfer, nur mit e i n e r Axt auf 1 Stamm werfen.

B Dasselbe mit dem Messer.

C Die Axt muß beim Wurf 1 Salto nach vorne bzw. rückwärts machen.



332 Stelzenrennen. Jeder Spieler hat 1 Paar Stelzen oder 1 Paar wird innerhalb der Partei weitergegeben. Ca. 20 m (hin u. zurück), alle starten gemeinsam. (Stelzen aus je 2 starken, glatten Stangen gefertigt mit gut befestigten Tritten in ca. 30 bis 40 cm Höhe.)

B 2 Parteien-Stafetten-Lauf.

C Rückwärts.

D Hindernisse: Gespannte Seile, Baumstämme oder 80 cm breite neutrale Linien überschreiten.

E Über Hindernisse springen, wie Schluß-Sprung.

F Geschicklichkeits-Laufen Genau auf dem Strich um den Kreis herumgehen, auf 1 Stelze nach rechts (links) herumdrehen, 10 mal springen, auf der linken (rechten) Stelze 5 Sekunden balancieren (stehen).

G Kür-Lauf. (Kür = selbst aufgestelltes, freiwilliges Programm.) Z. B. tanzen, balancieren, Füße lösen und balancieren, hochspringen usw.



333 Roller-Rennen. Je nach Alter 50—150 m Wettfahrt.

B Knie auf dem Roller.

C Rückwärts fahren.

D Sitzend.

E Hindernis- und Geschicklichkeits-Rennen.

F Schiebe-Rennen. 1 steht auf dem Roller, der andere schiebt. An der Wendemarke Wechsel von Fahrer und Schieber (auch sitzend).

334 Seifenkistenrennen. Aus 1 alten Kiste und 4 Rädern bauen wir uns 1 fahrbares Gestell. Fußlenkung oder Radlenkung oder Bind-

fadenzügel. Einer sitzt, der andere schiebt. Wir veranstalten große Rennen, Ausscheidungskämpfe.

B Bergabrennen. Vorsicht, damit keine Unfälle entstehen!

C Hindernis-Rennen, über Hindernisse, um Hindernisse herum, Geschicklichkeitsfahren, aufgestellte Flaschen, Reifenstechen usw.

D Dasselbe mit Holländern (das sind Seifenkisten mit Selbstantrieb) und Rollern.

E Kleine Eimer oder Kisten werden aufgestellt. Diese muß der Fahrer rechts oder links passieren und Zeitungen (Steine) hineinwerfen Oder Stöcke ergreifen.

335 Radfahren. Fahrrad langsam fahren, möglichst abgegrenzte Fahrbahn. Der letzte gewinnt. Wer Fuß auf den Boden setzt oder über die seitliche Abgrenzung fährt, scheidet aus oder bekommt 10 Strafsekunden zugezählt.

B Wettrennen nach Zeit. (Bei unter 20jährigen nicht zu lange Strekken, da Überanstrengungen schnell Herzfehler zur Foleg haben.)

C Wir bauen uns 1 kl. Stadion mit überhöhten Kurven und drehen

D 6-Tage-Rennen 2 Mann bilden 1 Mannschaft und lösen einander ab.

E Mit brennenden Lichtern fahren: 1 Kerze in der Hand.

F Während der Fahrt wird aus 1 Korb (Kiste, Eimer) 1 Ball oder 1 Stein 1 Holz-Stück herausgenommen und in 1 anderen Korb wieder hineingetan (oder durch 1 Ring geworfen).



G Fahrrad-Geschicklichkeitsprüfung: Nur mit dem rechten (linken) Fuß die Pedale vorwärts bewegen (Schnelligkeit), dasselbe auf der Querstange des Fahrradrahmens sitzend oder seitwärts unter der Querstange fahren. Füße auf die Lenkstange und Steuern ohne Hände. Über Hindernisse (z. B. Wippen) fahren. Das Vorderrad während des Fahrens umdrehen. Auf der Lenkstange sitzen und rückwärts fahren. Vom Fahrrad abspringen, loslassen und hinterherlaufen und wieder aufsteigen.

H Fußballspiel auf Fahrrädern. (Evtl. mit Hockeystock.)

I Abdrangen. Auf 1 ruhigen Straße 50 m abgesteckt. Jeder versucht, jeden gegen den Bordstein zu drängen, indem man immer näher an 1 Mitspieler heranfährt und sich kurz vor dessen Rad hält. Wer den Fuß (zuerst) auf den Boden setzen muß = Minuspunkt.

336 Rikscha-Rennen. Dies sind die chinesischen zweirädrigen Taxis, die von 1 Läufer gezogen werden. Wir nehmen 1 Radanhänger mit 2 Rädern. 1 sitzt im Kasten, der andere zieht oder schiebt, an der Wendemarke Wechsel.

Wettrennen, Stafetten

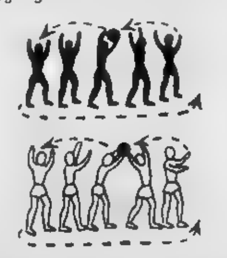
400 Wettrennen. Wettrennen können wir schon mit wenigen Spielern durchführen. Alle laufen zusammen oder jeweils 1 kl. Gruppe Die Besten der Gruppen laufen dann wieder gegeneinander. (Ausscheidungslaufen.)
Am spannendsten ist es, wenn mehrere Gruppen in Stafettenform gegeneinander kämpfen. Hierbei können sich die Läufer nacheinander ablosen. Oder es läuft jeweils nur 1 Mann jeder Gruppe: Der Sieger erringt dann 1 Pluspunkt für seine Gruppe. 1 energischer Schiedsrichter achtet auf die Spielregeln und gibt klare Startsignale. Unklare Rennen bzw. Parteien, die mogeln, werden nicht bewertet Vor den Wettrennen suchen wir erst den Boden nach Glas, Konservendosen, Steinen ab Ebener Boden, keine Löcher!



B Ablösung. Vor jeder Reihe steckt 1 Pfahl. Der ablösende Spieler hält die rechte Hand rechts hinter dem Pfahl dem heraneilenden Läufer entgegen. Der Läufer läuft links am Pfahl vorbei und schlägt dabei der Ablosung in die Hand oder ubergibt den Stab. Gewählte Spielführer wählen ihre Mannschaften selbst. So entstehen gleichstarke Mannschaften.

401 Knobeln. Wollen wir 2 Parteien aufstellen, so wählen die beiden Spielführer abwechselnd. Wer hat nun die 1. Wahl? Leo und Siegfried schlagen, dreimal durch die Luft und beim 3. Mal ballen sie die Faust (Stein), strecken Daumen und Zeigefinger aus (Schere) oder halten die flache Hand (Papier) hin. Schere besiegt Papier, unterliegt dem Stein. Stein besiegt Schere, unterliegt Papier. Zeigen beide Wähler dasselbe, wird wiederholt Es wird dreimal geknobelt, Knobeln entscheidet vieles· Wer zuerst 1 Mann wählen darf, Spielplatzseite, Spielart, strittige Spielregeln usw.

402 Hinweise: Wettlauf nach dem Topf. Männer ohne Unterleib. Krebsgang. Konservendosenwettlauf. Kerzenstafette.



403 Stafetten-Ball. Die Mannschaft steht in Reihe (hintereinander). Auf 1 Signal gibt der 1. Spieler 1 Ball über den Kopf nach hinten. Der letzte Spieler greift den Ball, läuft nach vorn, stellt sich an die Spitze und gibt den Ball wieder zurück usw. Sind alle Spieler gelaufen, ist das Spiel beendet.

B Dasselbe: mehrere Mannschaften. Welche Mannschaft ist am schnellsten? Gleichzeitiger Beginn auf 1 Signal.

C 3x den Ball über den Köpfen von vorne nach hinten und zurück wandern lassen. Die Spieler-Aufstellung verändert sich bei dieser Spielweise nicht. (Diese Art ist bei allen Spielen möglich.)

D Dasselbe. Der Ball wandert mehrmals über den Köpfen hin und her, aber nach jedem Weitergeben des Balles nach rückwärts drehen sich die Spieler um, so daß der Ball immer nur zurückgegeben wird (was einfacher ist als umgekehrt).

E Der Standort des ersten und letzten Spielers in jeder Reihe wird durch 1 Strich festgelegt, damit nicht durch Verkleinern (oder Vergrößern) der Reihe gemogelt wird. Bei den meisten Spielen ist diese Festlegung nicht notwendig.

F Ca. 10 m vor jeder Mannschaftsreihe ist 1 Wendemarke (Mal); jeder Läufer rennt um das Mal herum.

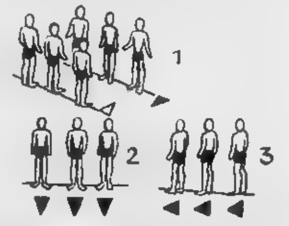
G Weitere Möglichkeiten, die eingebaut werden können: Purzelbaum, Überschlag, Durchkriechen (Grätsche, Vierfüßlerstellung), Überspringen Bock, Vierfüßler, Ballrollen mit den Händen, Füßen, Kopf. Ball durch gegrätschte Beine rückwärts werfen in die Hände des Hintermannes, hintereinander sitzend nach hinten zurücklegen, sich hinlegen und den Ball zurückreichen, eng hintereinander sitzen, hochgestreckte Arme und den Ball auf den Händen zurücktanzen lassen. Nebeneinander sitzend, Beine hochnehmen (Kerze), zur Brücke (Liegestütz rücklings). Mit größerem Zwischenraum nebeneinander sitzend: Die Spieler müssen 1 Weg über die Spieler springen. Auf dem Bauch liegend nebeneinander, sich zum Liegestütz erheben usw.

404 Stafetten-Abarten. Bei den folgenden Spielen werden nur kurz die verschiedenen Möglichkeiten genannt, wie Stafetten bzw. Wettrennen gelaufen werden können. Jede Mannschaft bzw. Partei bildet 1 Stafette. Die Aufstellung der Stafette kann in G a s s e, L i n i e, R e i h e, K r e i s erfolgen.

G a s s e = Spieler stehen in 2 Linien gegenüber (oder in 2 Reihen nebeneinander). Von Linie zu Linie (bzw. von Reihe zu Reihe) ca. 1 m. (Je 2 Spieler bilden ein Paar.)

L i n i e = Spieler stehen n e b e n e i n a n d e r; meist mit 1 Schritt Z w i s c h e n r a u m.

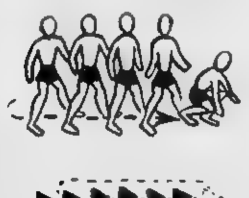
R e i h e = Spieler stehen h i n t e r e i n a n d e r; meist mit 1 Schritt A b s t a n d.



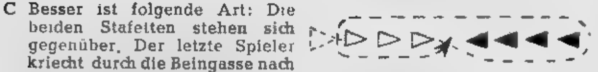
1 Stafette kann (bei wenigen Spielern) allein spielen und zur Erwekkung des Ehrgeizes ihre Zeit messen: Stoppuhr oder Uhr mit Sek.-Zeiger. Am besten kämpft Stafette gegen Stafette; auch viele Stafetten gegeneinander. Oder je 2 Spieler kämpfen gegeneinander. Schließlich die Sieger gegeneinander.



405 Spielverlauf. Jeder Spieler der Stafette läuft einzeln. Er muß dabei irgendeine besondere Aufgabe, Geschicklichkeitsübung erfüllen. Um Mogeln zu vermeiden, ist es notwendig, daß der 1. Spieler nach Erfüllung seiner Aufgabe den 2. Spieler abschlägt (berührt) oder diesem 1 Zeichen zum Start gibt.

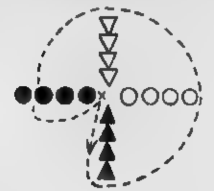


A Der letzte Spieler kriecht durch die Beingasse der Spieler nach vorn. Dann läuft er einmal um die Reihe herum und schlägt dabei den letzten Spieler ab, damit dieser starten kann. Er selbst stellt sich vorn an der Spitze auf.



B Der letzte Spieler kriecht durch die Beingasse nach vorn und klatscht dann in die Hände. Daraufhin startet der 2. Spieler.

C Besser ist folgende Art: Die beiden Stafetten stehen sich gegenüber. Der letzte Spieler kriecht durch die Beingasse nach vorn, lauft dann um die feindl. Stafette herum, schlägt den letzten Spieler der eigenen Stafette und stellt sich an der Spitze seiner Reihe wieder auf. (Hierbei ist es notwendig, daß Spitze und Ende jeder Stafette deutlich auf dem Boden markiert sind!)



D Bei mehreren Stafetten bilden diese einen Stern. Der Spieler muß dann jeweils um alle Stafetten in Kreisform rechtsherum laufen. (4 Stafetten bilden 1 Kreuz. Jede Stafette 1 Arm.)



E Die beste Form: Jede Stafette bildet für sich 1 Kreis. Der 1. Läufer kriecht durch die gespreizten Beine der im Kreis stehenden Spieler hindurch und schlägt bei der Ankunft auf seinem alten Platz den 2. Spieler. (Hierbei ist eine genaue Kreismarkierung auf dem Boden notwendig. Man kann aber auch die Stafette in Dreieck- oder Viereckform aufstellen — mit Stöckchen oder Fähnchen an den Enden — und so ein Verkleinern des Feldes verhindern.)



406 Die Spieler bilden 1 Gasse aus 2 nebeneinanderstehenden Reihen und fassen sich paarweise an der Hand. Der letzte Spieler (bzw. 1 von den beiden letzten Spielern) läuft, so schnell er kann, einmal um seine Stafette herum und springt bzw. klettert dann über die Hände der Paare nach vorn. Vorn angekommen, klatscht er einmal in die Hände, und der nächste (letzte) Spieler startet. (Oder umgekehrt. Der Spieler klettert erst durch die Gasse, läuft dann zurück, schlägt den 2. Spieler ab und rennt dann wieder nach vorn, sich dort anschließend.)

407 Die Jungen setzen sich in Linie nebeneinander auf den Boden und grätschen die Füße. (Die Füße berühren sich.) Der Läufer läuft über die Füße hinweg.

408 Die Jungen bilden 1 Gasse und sitzen sich mit gespreizten Beinen gegenüber. Die Fußspitzen der Gegenübersitzenden bilden 1 Kreis. Der Läufer tritt in die einzelnen Kreise.

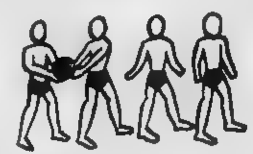
409 Die Spieler liegen hintereinander in Reihe oder in Kreisform. Der letzte geht mit gespreizten Beinen über alle hinweg und stellt sich am Ende wieder auf. Alle anderen folgen.

410 Alle in Bockstellung. Der letzte springt über alle hinweg. Vorne angekommen, klatscht er in die Hände, auf dieses Kommando startet der letzte. Alle Springer stellen sich sofort wieder in Bockstellung auf. In dieser Art auch alle anderen Möglichkeiten, wie Kriechen, Ballweitergabe usw.

411 Stehen die Spieler im Kreis, schlägt der 1. Springer, nachdem er alle Mitspieler übersprungen hat, seinen Vordermann und dieser startet.

412 In Reihenaufstellung kann der 1. Läufer, wenn er gesprungen ist, nach hinten laufen, den letzten abschlagen und schnell wieder nach vorne laufen und sich in der Reihe mit aufstellen.

413 Spieler stehen in Reihe, Beine gespreizt, Ball durch die Beine zurückgeben.



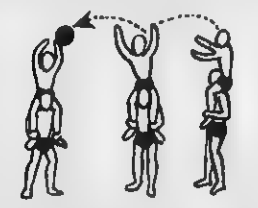
414 Dasselbe, aber den Ball von Hand zu Hand geben (ohne daß der Boden berührt wird).

415 Mehrere Arten kombinieren. Hinweg eine Art, Rückweg. Andere Art. 1 Weg kriechen, den anderen laufen oder den Ball weitergeben.

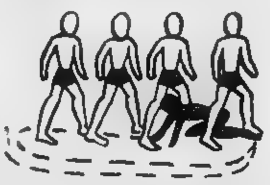
416 Aufstellung jeder Partei in Pendelstafette.

417 Aufstellung der feindlichen Partei in Reihen gegeneinander. 4 Parteien bilden z. B. 1 Kreuz, und die Spieler müssen in Kreisform rundherumlaufen. (Siehe 405 D.)

418 Spieler-Reihe. Die 1. beiden Läufer haben 1 Strick, halten diesen kniehoch und laufen damit beiderseitig die Reihe hinunter, so daß alle über den Strick springen müssen. Am Ende der Reihe bleibt der 1. Läufer stehen, der 2. Läufer läuft mit dem Strick nach vorne und läuft mit dem 3. Spieler wieder die Reihe entlang usw.



419 Reiteraufstellung. Die Reiter werfen sich den Ball zu oder geben ihn über die Köpfe weiter. Das letzte Reiterpaar trabt nach vorne, oder der letzte Reiter springt ab und läuft nach vorne. Fällt der Ball zu Boden, so muß der Reiter, der ihn fallen ließ, ihn aufheben und dem nächsten Paar zuwerfen.



420 Wettkriechen. (6—36) 1 oder mehrere Stafetten. Jede Stafette steht in Reihe hintereinander mit gegrätschten Beinen. Auf 1 Signal des Chefs startet der 1. Spieler jeder Stafette und kriecht durch die Beingasse nach hinten. Dann läuft er an der Reihe entlang nach vorn und schlägt den 2. Spieler ab. Er selbst läuft wieder zurück und stellt sich hinten an der Reihe mit gegrätschten Beinen auf. Der 2. Spieler kriecht nach hinten, läuft usw.

B Der letzte kriecht mit 1 Ball oder Stab nach vorn, stellt sich mit gegrätschten Beinen auf, gibt seinen Ball durch die Beine seinem Hintermann. Dieser nimmt den Ball und gibt ihn (über seinen Kopf) weiter zum letzten Mann. Der kriecht mit dem Ball wieder nach vorn. (So kompliziert, damit nicht gemogelt wird.)

C Zur Beschleunigung darf jeder dem Kriechenden 1 Schlag geben.

D Die Spieler hocken sich hin, und der Läufer läuft. Hinweg im Grätschgang darüber. Dann ruft er: ‚Auf!', und die Spieler stellen sich. Rückweg: durch die Beingasse kriechen.

E Rückwärts durchkriechen.

F Der Läufer rollt den Ball nach vorne. (Auch mit dem Fuß stoßen oder mit dem Kopf im Vierfüßlergang.)

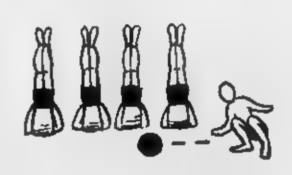
G Die Spieler stehen in Reihe hintereinander mit Abstand. Der Läufer läuft in Schlangenlinie durch die Reihe. (Arme anwinkeln erlaubt.)

H Die Spieler stehen in Linie nebeneinander mit gespreizten Beinen. Der 1. kriecht durch die Beine des zweiten, des dritten usw. in Schlangenlinie hin und her bis zum Schluß.

421 Bockspringen. Im Kreis oder in Stafettenform.

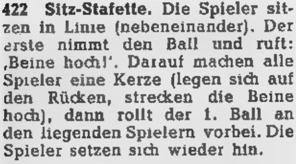
B Bockspringen mit gleichzeitigem Schinkenklopfen.

C Drunter und drüber. Abwechselnd Bockspringen und Kriechen durch die gegrätschten Beine der Spieler.



D Der Läufer springt mit dem Ball in der Hand im Bocksprung nach vorne. Von vorn den Ball durch die gegrätschten Beine zurückgeben.

422 Sitz-Stafette. Die Spieler sitzen in Linie (nebeneinander). Der erste nimmt den Ball und ruft: ‚Beine hoch!'. Darauf machen alle Spieler eine Kerze (legen sich auf den Rücken, strecken die Beine hoch), dann rollt der 1. Ball an den liegenden Spielern vorbei. Die Spieler setzen sich wieder hin.



Der letzte Spieler läuft mit dem Ball nach vorne, ruft: ‚Beine hoch!' usw.

B Die Spieler zählen zu zweien ab und setzen sich, eine Gasse bildend, dicht gegenüber. Auf ‚Beine hoch!' kippt jeder Spieler nach seiner Seite zurück, und der Ball wird durch die Gasse gerollt.

C Wir verbreitern die Gasse, grätschen die Beine und lassen den Ball, nur mit den Füßen stoßend, im Zickzack von Mann zu Mann wandern.

D In dieser Aufstellung können wir auch den Ball von Hand zu Hand im Zickzack wandern lassen (Werfen oder rollen.)

E Die Spieler der beiden gegenübersitzenden Linien rücken ganz dicht nebeneinander, so daß sie e i n e Linie bilden, die Beine in verschiedenen Richtungen ausgestreckt. In dieser Form ebenfalls Ballwandern. Weitergabe von Mann zu Mann (von Hand zu Hand).

F Die Spieler sitzen in 1 Reihe hintereinander mit Abstand. Der 1. Spieler klemmt den Ball zwischen seine ausgestreckten Beine, macht eine Kerze und führt die Beine noch weiter zurück und läßt den Ball fallen. Der nächste Spieler faßt den Ball (nur!) mit den Füßen und gibt ihn auf dieselbe Art zurück zum nächsten Spieler.

423 Brückenlaufen. (6—24) Die Jungen stellen sich in Reihe hintereinander in Bockstellung auf. Dicht zusammen, Kopf zur Seite. Es startet der letzte, klettert (springt) auf den Rücken seines Vordermanns, läuft über die Brücke und springt im Bocksprung über den ersten auf den Boden, rast nach hinten und schlägt dem letzten auf den Rücken. Während dieser über die Reihe läuft, ist der erste

wieder nach vorn gelaufen und hat sich in Bockstellung an die Spitze gestellt.

B In Grätsche über die Brücke reiten.

C Auf allen Vieren.

D Federnde Brücke: Die Jungen stehen sich in 1 Gasse in 2 Linien gegenuber Paarweise zusammen. Oberkörper vornüber gebeugt und die Hände gegenseitig auf die Schulter gelegt.

E Dasselbe: Die Paare knien.

F Kniende Brücke. Die Jungen knien in Reihe hintereinander und beugen den Kopf tief zur Erde.

G Anfänger knien nebeneinander; evtl. in Vierfüßlerstellung.

H Alle reiten bzw. laufen sofort hintereinander über die Brücke. Der 2. folgt sofort hinter dem 1. Spieler.



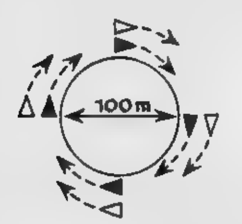
424 Stafettenlauf mit Wendemal. (6—36) Die Stafette stellt sich in Reihe hintereinander auf. Kämpfen mehrere Stafetten oder Mannschaften gegeneinander, so stellen sich die einzelnen Stafetten bzw. Reihen in 1 Linie (Startlinie) n e b e n e i n a n d e r auf. Vor jeder Reihe befindet sich in etwa 15 m Entfernung 1 Wendemal (Speer, Stab, Baum oder Kreis).

Auf Kommando starten die 1. Läufer, laufen um das Mal und lösen die zweiten ab; so die Reihe durch.

B Fritz stellt das Mal dar. Er henkelt die Arme und reißt die Läufer herum.

C Fritz grätscht die Beine. Die Läufer kriechen hier durch.

D Pendelstafette: Die Mannschaft wird halbiert und 1 Hälfte stellt sich am Mal auf. Die Läufer pendeln hin und her.



E Kreisstafette: Die Läufer einer Mannschaft stellen sich im gleichen Abstand (ca. 60 m) um das Spielfeld auf.

F Schwedenstafette: Der Abstand zwischen den einzelnen Spielern wird hier beliebig gewählt; beim Hindernislauf je nach dem Gelände. Die Ablösung von Mann zu Mann erfolgt mit fliegendem Start (Nebeneinanderlaufen und Stabübergabe).

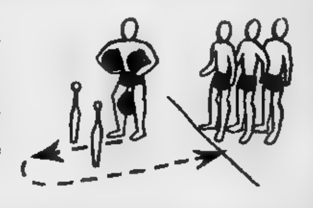
425 Rückwärtslaufen. Einzeln, zu zweit oder zu dritt. Die Läufer fassen sich an den Händen. Bei dreien kann 1 vorwärts- bzw. rückwärtslaufen. (Wir können dies in Stafettenform oder als Ausscheidungs-Wettrennen veranstalten.)



426 Wir laufen nur den Hinweg bis zum Mal im Rückwärtslauf. Dort lassen wir uns los und laufen frei zurück.

427 Stafettenlauf mit Hindernissen. Einbauen von Kletter-, Sprunghindernissen, Aufstellen von Keulen (Flaschen, Stöcken), die im Zickzack umlaufen werden müssen.

Tragen von 1 oder mehreren Bällen. Ball auf dem Kopf, Ball auf dem Rücken, Ball zwischen die Knie geklemmt und hüpfen. Rollen des Balles mit Händen und Füßen. Schlagen eines Reifens. Bälle einzeln oder mehrere gleichzeitig.



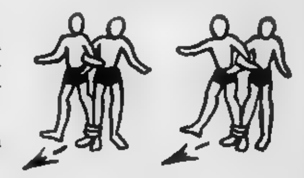
428 1 oder mehrere Spieler legen sich hin oder bilden 1 Bank (Bock zum Überspringen) oder stellen sich in Seitgrätsch-Stellung oder Bank zum Durchkriechen. (Über Hindernisse, Baumstämme springen usw.)



429 3 Hindernisse: Fritz mit gegrätschten Beinen, Otto als Sprung-Bock und Gert als Wendemal mit angehenkelten Armen.

430 Dreibeinlauf. 2 Läufer, deren mittlere Beine (Fußgelenke) zusammengebunden sind, rennen zusammen.

B Oder 6-Bein-Lauf: Je 5 Jungen nebeneinander.





431 Hinklauf. Der Läufer faßt mit linker Hand linkes Fußgelenk; oder hüpft auf 1 Bein.

B 2 oder mehr Läufer hintereinander. Der Hintermann faßt 1 Fuß des Vordermanns.

C Die ganze Mannschaft startet gleichzeitig. Jeder legt die linke Hand dem Vordermann auf die Schulter und faßt mit der rechten Hand dessen rechten Fuß. (Alle fassen sich an den Händen usw.)

432 Hüpfen. 1 Bein vorn mit beiden Händen fassen.

433 Einen Schritt mit dem linken Bein hüpfen, dann 1 Schritt mit dem rechten Bein hüpfen.

434 Mit steifen Knien gehen.



435 Zwischen die Füße 1 Postkarte (Stück Papier, Zeitung) klemmen und im Schluß-Sprung die Strecke zurücklegen.

436 Fuß vor Fuß setzen, schnell gehen.

437 1 Fuß vor den anderen setzen und in dieser Haltung springen.

438 Auf Händen und Füßen laufen mit steifen Armen und steifen Beinen.

439 Auf Händen und Füßen laufen: linker Fuß und linker Arm gleichzeitig vorwärts und dann rechter Arm und rechter Fuß.

440 Lahmer Hund. Auf 2 Händen und 1 Fuß oder 2 Füßen und 1 Hand.

441 Bei diesen und ähnlichen a n s t r e n g e n d e n Läufen wird ab Erreichen des Wendemals (also der Rückweg) normal gelaufen.

442 Streichholzschachtel auf der Nase weitergeben.

443 Über einen ca. 2 m breiten Streifen springen.

444 Jeder Spieler muß sich 3x unterwegs drehen (oder 2 Purzelbäume schlagen).

445 Großes Zeltbahnbündel mit Heu oder Reisig gefüllt auf dem Kopf tragen.

446 An der Wendemarke stehen 1 oder 2 Spieler, die 1 Tau schwingen. Der Läufer muß durchlaufen, ohne das Seil zu berühren.

447 Auf das Signal macht der 1. kehrt, kriecht durch die Beine des Hintermannes und springt ihm auf den Rücken. Nr. 2 trägt so Nr. 1 im Huckepack zur Wendemarke. Dort springt der Reiter ab, das Pferd macht kehrt, kriecht unter die Beine von Nr. 1 und springt ihm auf den Rücken.



Der zurückkehrende Reiter schlägt Nr. 3 auf die Hand, worauf dieser kehrt macht und auf dem Rücken von Nr. 4 startet.

448 Der Läufer hat 1 Ball oder Stab und muß diesen um die Malstange herum und in die andere Hand geben.

449 Auf halbem Wege zur Wendemarke steht 1 Läufer in Bockstellung, der auf dem Hin- und Rückweg übersprungen wird (durchkriechen).

450 Der Bock wird abgelöst: Der Läufer, der den Bock übersprungen hat, stellt sich kurz dahinter in der Bockstellung auf und bleibt stehen. Der alte Bock springt über den neuen Bock und muß laufen.

451 Halbwegs auf Matte Bodenübungen, z. B. Purzelbaum, Kopfstand, Handstand, Radschlagen, Rolle vorwärts (rückwärts) usw.

452 2 lange Bretter. Der Spieler steht auf 1 Brett, legt das andere nach vorne usw. Er darf den Boden nicht berühren.



453 2 Bretter mit aufgenagelter Querlatte. Vorwärtsbewegungen durch Vorwärtsstoßen der Bretter. (Besser sind große Bütten.)

454 **Trocken-Ski.** 2 Bretter mit Draht- oder Bindfadenschnalle oder mit aufgenagelter Konservendose. In diese steckt man die Füße.

455 2 Bretter, an deren Spitze 1 Strick befestigt ist, die der Spieler in der Hand hält.

456 Sitzen in 1 Waschschüssel und sich vorwärtsbewegen (auch rückwärts).

457 Mit Seifenkiste (Roller). 1 Mann oder 1 Mann und 1 Schieber rennen.



458 **Lumpensammler.** 5 m vor der Stafette und am Wendemal 1 kl. Kreis. Der Läufer hat 1 zugespitzten Stock und muß damit 1 Stoffball oder Papierfetzen von 1 Kreis in den anderen tragen. Nur den Stock gebrauchen!

459 Der Läufer steckt einen Kopf durch 1 Zeltbahn (-Loch) und läuft so los. Zeltbahnwechsel an der Startlinie!

460 Ca. 8 fußgroße Kreise zwischen Start und Wendemal. In jedem Kreis 1 Kieselstein. Der 1. Läufer sammelt alle ein, der 2. legt sie wieder hin.

B Dasselbe. Der Läufer holt bzw. legt jeden Stein einzelnen, muß also 8x laufen.

461 Der Läufer legt jeden Kiesel 1 Kreis weiter. Den letzten Kiesel in den 1. Kreis.

462 1 Ball (Konzervendose) mit 1 Stock um die Wendemarke treiben.

463 2 Bälle gleichzeitig vorwärtstreiben.

464 Dasselbe, aber jeder Ball darf abwechselnd nur 1x geschlagen werden.



465 Eine Flasche mit 1 Stock um das Mal treiben. (Oder mit der flachen Hand treiben.)

466 Ball mit den Händen vorwärtsschlagen (dasselbe in Vierfüßlerstellung). Oder Vierfüßlerstellung und mit dem Kopf den Ball vorwärtsstoßen.

467 Stöcke aufstellen, die umspielt werden müssen.

468 Stein oder Faß, Reifen, Autoreifen rollen oder vorwärtstreten oder -schlagen.

469 An der Wendemarke durch den Reifen kriechen.

470 An der Wendemarke (oder halbwegs auf dem Hin- und Rückweg) mit dem Seil (je) 4x springen.

471 Schuh-Laufen. 2 Partner stehen sich gegenüber und halten sich an den Händen. Einer stellt sich mit den Zehenspitzen auf die Füße des andern. So marschieren sie bis zum Wendepunkt, Rückweg umgekehrt.



472 Der Läufer muß auf dem Hin- und Rückweg jeweils 1 Ball über 1 Schnur (Stock durch einen Ring) werfen und hinterher wieder auffangen.

473 Mit 3 großen Bällen rennen.

474 Mit brennender Kerze rennen

475 Blind um das Wendemal rennen. (Hilfe durch Zuruf.) Oder Malstange ist nur 7 m entfernt und muß gefunden werden.



476 Der Läufer muß, bei seiner Stafette angelangt, erst 1 Papiertüte zum Knallen bringen. Dies ist das Startzeichen für den nächsten Läufer.

477 Der Läufer bekommt ein Holzscheit auf den Kopf gelegt. So (belastet) noch über oder unter Hindernisse kriechen.

478 Der Läufer bekommt ein halbiertes Streichholz. Dieses muß er in einen hinter der Malstange gezogenen Kreis (Durchmesser ca 1 m) hineinstecken. Der 2. Läufer muß das Stück suchen und zurückbringen. Der 3. Läufer muß es wieder hineinstecken usw.

479 Einen Haufen Kieselsteine in die Hände nehmen. Verlorene Kiesel wieder aufheben oder Minuspunkte.

480 Groschen auf den Handrücken legen. Übergabe, ohne Groschen in die Hände zu nehmen.

481 Hunderennen. Laufen auf allen Vieren (Knie nur wenig gebeugt, Hände greifen vor).

482 Den Ball am Wendemal in 1 Eimer (Korb oder Kreis) werfen.



483 Den Ball halbwegs in 1 Eimer werfen, um das Wendemal laufen, den Ball wieder herausnehmen und dem nächsten Läufer übergeben.



484 Training. An der 30 m entfernten Wendemarke bauen wir 1 Tor auf. Die ersten beiden Spieler starten — sich den Ball dauernd abgebend — auf das Tor zu und einer wirft (schießt) aus ca. 10 m Entfernung auf das Tor. Torerfolg 1 Punkt. Die schnellste Partei 3 Punkte.

485 Den Ball gegen ein 2 m hoch aufgehängtes Blech (Konservendose) werfen.



486 Raupenrennen. 2 oder mehr Jungen hintereinander im Liegestütz, wobei der Vordermann die Füße auf die Schultern des Hintermanns legt.

487 Zeitungsrennen. Jede Partei bekommt 2 Zeitungen. Der Läufer muß um das Mal herumlaufen, indem er auf 1 Zeitung steht und die andere vor sich hinlegt usw.

488 5x um die Wendemarke (Stange) herumlaufen).

489 Feder auf Brett legen und um das Wendemal laufen.

490 Ball zwischen den Knien halten und hüpfen.

491 Karte zwischen den Knien halten und l a u f e n .

492 In 2 Eimern gehen (Träger mit den Händen halten).

493 Den Kopf auf einen aufgestellten Spazierstock legen, 5x um sich selbst herumdrehen und 5 m geradeaus laufen. (Der Starter gibt dem Läufer, sobald er 5x im Kreis herumgelaufen ist und in die Richtung schaut, 1 Schlag als Startzeichen). Der 2. bekommt erst seinen Ablösungsschlag und dreht sich dann.



494 2 Partner stehen Rücken an Rücken (Salzwiege), Arme eingehakt, der 1. beugt sich und trägt auf dem Hinweg, Rückweg umgekehrt.

495 2 Parteien. Halbwegs zwischen Startlinie und Wendemarke liegen einige Kieselsteine oder Eierkohlen. Der 1. Läufer schaufelt diese



in einen mitgeführten Eimer oder Karton mit 1 Löffel. Dann läuft er um die Wendemarke herum und schüttet die Steine wieder aus Der 2. Läufer dasselbe usw

496 Der Läufer nimmt 1 Fuß hoch und verschließt die Hände darunter. (Oder 1 Knie.)

497 **Zwillingslauf.** Arm um den Nacken des Partners legen, inneres Bein hochhalten.

498 2 Spieler laufen hintereinander. Der Hintermann faßt 1 Bein des Vordermannes und hält selbst 1 Bein hoch.

499 2 Spieler stehen sich gegenüber, jeder streckt 1 Bein hoch, der andere hält es fest. So kurze Strecke voranhupfen.

500 2 Spieler. 1 Spieler hockt auf 1 Brett, das der 2. zieht. Der hockende Spieler hält sich an den Zieh-Stricken fest, die an beiden Seiten des Brettes befestigt sind.



501 Im Krebsgang — jeder faßt seine Fußgelenke — rückwärts laufen.

502 Am Mal steht 1 Flasche (oder mehrere auf der Strecke verteilt). In diese muß ein Stab gesteckt werden, ohne daß die Flasche umfällt. Hinweg hineinstecken, Ruckweg herausziehen.

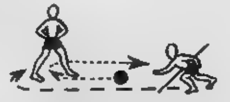
503 3 Kreise zwischen Start und Wendelinie. In jedem Kreis 1 Kieselstein (Eierkohle usw.). Der Läufer hat 1 Loffel. Er holt die Kiesel einzeln zur Startlinie, der 2. Läufer bringt sie wieder zurück.



504 **Zehenstafette.** Wir überbringen 1 Tuch (Stab) zwischen den Zehen. (Evtl. nur hüpfen.) Übergabe ohne Hände.

505 An der Wendemarke stellen wir 3—5 Keulen auf. Der 1. wirft oder rollt den Ball auf die Keulen, läuft sofort den Ball holen und wirft ihn dem nächsten zu. Die Mannschaft, die zuerst alle Keulen umgeworfen hat, gewinnt (Oder: umgeworfene Keulen wieder aufsetzen. Welche Mannschaft wirft die meisten Keulen um?)

506 5 m vor der Startlinie stellen wir ein ca. 1 m breites Tor auf (2 Stöcke oder Junge mit gespreizten Beinen). Der 1. Läufer versucht, den Ball durch das Tor zu rollen, läuft den Ball holen und rennt mit diesem um das Wendemal und zurück. Jedes Tor 1 Punkt.



Die schnellste Mannschaft zusätzlich 3 Punkte. Dasselbe Fußball — treten (Auch den Ball durch die eigenen gespreizten Beine auf das Tor werfen.)

507 Nr. 1 läuft mit dem Ball zu dem ca. 12 m entfernten Wendemal und wirft von dort Nr. 2 zu. (Evtl. mehrere Bälle.) Erreicht der Ball nicht Nr. 2, so muß Nr. 1 laufen und den Ball Nr. 2 bringen bzw. zuwerfen.

508 Ball von einer Flasche, die halbwegs steht, herunterstoßen. Mit dem Ball um das Mal laufen und ihn wieder auf die Flasche legen.

509 Am Mal hängt ein Stück Papier, darauf ein 10-Wort-Telegramm. Der 1. Spieler läuft hin, liest es, steckt es in die Tasche, läuft zurück und schlägt den 2. Läufer. Mit diesem rennt er wieder zum Wendemal und erzählt ihm unterwegs bzw. am Mal leise das Telegramm. Beim Mal bleibt der 1. Läufer stehen, der 2. Läufer kehrt um, holt und informiert den 3. usw.

510 Am Wendemal liegt 1 zugeschnallter Gürtel (Bindfaden). Jeder Läufer muß durch den Gurtel steigen (Fahrradschlauch).

511 Mannschaftslauf. 3 oder 4 laufen, sich an den Händen haltend, (oder eingehakt) zusammen.

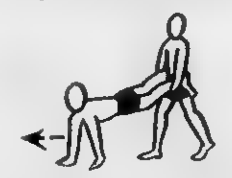
512 **Mannschaftslauf:** Wir halten in Brusthöhe 1 Stab.

513 Die Mannschaft läuft rückwärts in 1 Linie oder Reihe und hält den Stock in der Mitte. Der letzte läuft vorwärts und ist Steuermann.



514 Der 1. Spieler bekommt 1 gr. Balken, der waagerecht vor der Brust getragen werden muß. Der Balken wird nicht gedreht, nur bei der Wendemarke.

515 Wettlauf um die Wendemarke mit 1 Blatt Papier (Feder, Taschentuch, Ziegelstein) auf der flachen Hand.



516 **Schubkarrenrennen.** 2 Jungen; der 1. Liegestütz, der 2. faßt dessen Fußgelenke. (Füße können auch in die angewinkelten Ellbogen geklemmt werden.) Am Wendepunkt wechseln die beiden.

B Der Junge im Liegestütz bekommt als Vorderrad 1 Medizinball.

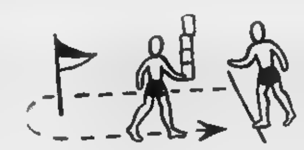
C Die Schubkarre stößt den Ball mit dem Kopf vorwärts.

517 Liegestütz rücklings laufen (Brücke). (Arme herunterhängend.)

518 2 Mann. Der 1. Liegestütz rücklings, der 2. packt die Beine. (Am Wendemal Wechsel oder freies Rücklaufen.)

519 Der 1. läuft mit etwa 6 Keulen los, baut sie am Wendemal oder unterwegs auf. Der nächste sammelt sie wieder ein.

520 Etwa 4 Konservendosen halbwegs zu 1 Turm aufbauen, um das Wendemal laufen, den Turm aufnehmen und so als Turm dem nächsten übergeben.



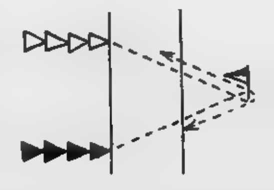
521 In der Lauflinie setzen wir ca. 3 Stöcke. Jeder Läufer hat 3 Konservendosen und muß diese auf die Stöcke stülpen. Der nächste Läufer nimmt sie herunter. (Oder Hinweg draufsetzen, Rückweg abnehmen.)

522 Wettrennen in der Hocke, Hände halten Fuß-Spitze.

523 Wettrennen in Bockstellung, Hände halten Fußgelenke, Knie bleiben fast steif.

524 **Ringkampf-Stafette.** 2 Parteien. 1 Wendemal. 2 Stafetten stehen dicht nebeneinander und laufen um 1 gemeinsames Wendemal. Jeder Läufer muß bei der Begegnung mit dem gegnerischen Läufer 1 Ringkampf machen. Dieser Ringkampf kann beliebig abgebrochen werden. Jeder Läufer versucht, den Gegner so zu verlassen, daß man selbst möglichst viel Zeit gewinnt. Den Gegner z. B. mit dem Rücken auf den Boden legen und dann schnell weglaufen. Jeder Läufer muß mindestens 1x kämpfen, und zwar bei der 1. Begegnung mit dem Gegner. (Langsame Läufer müssen evtl. 2x kämpfen.) Verfolgt ein Läufer den Gegner, so versucht er, diesem 1 Schlag zu geben. Hierauf muß sich der andere zum Kampf stellen.

B Etwa nur die Hälfte der Laufstrecke ist ‚Ring'-Strecke. Z. B. von der Mitte bis zum Wendemal. Nur Spieler, die sich in diesem Abschnitt treffen, müssen einen Ringkampf machen. (Schnelle Läufer brauchen evtl. nicht zu ringen.)



525 Tüten-Rennen. Der Läufer rennt zu einem 12 m entfernten Klappstuhl (oder umgekehrten Stuhl), stellt diesen auf und stellt sich drauf. Halbwegs hatte der Laufer von 1 Packen Tüten eine mitgenommen. Diese bringt er zum Platzen. Dann läuft er zurück. (Oder auf den Knall startet der 2. Läufer.)



526 Känguruh-Rennen. Jeder Spieler muß mit 1 Ball zwischen den Knien das Ziel erreichen. Ballübergabe ohne Gebrauch der Hände. Der 1. Spieler läßt den Ball fallen, der 2. kniet sich hin und hebt den Ball auf.

527 Purzelbaum-Rennen: Kurze Strecken oder Abhang.

528 Laufen auf dem Absatz.

529 Auf Händen und Füßen rennen (Knie berühren nicht den Boden). Vorwärts — und rückwärts laufen.



530 Hasenlauf. Hockstellung: Mit den Händen vorgreifen. Nachspringen mit den Beinen wieder in die Hockstellung.

531 Keulenstafette. 10 m vor jeder Läuferreihe sind 3 Kegel (Stöcke) im Abstand von 1 m aufgebaut. Beim Hinweg wirft der Läufer die Kegel um, saust um das Mal herum und baut auf dem Rückweg die Kegel wieder auf.

532 Stelzenlauf. Ein Paar feste Bohnenstangen oder Latten werden mit Tritten versehen und das Wettrennen kann beginnen. Tritte nicht zu hoch anbringen.

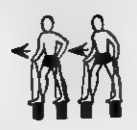




533 Die Füße stecken in 1 Seilkreis (Gürtel) oder Reifen. So vorwärtslaufen oder Hüpfen. Übergabe ohne Händegebrauch

534 Schemelreise: 2 Schemel oder Kisten. Auf 1 Schemel steht 1 Spieler und führt den anderen Schemel nach vorne und geht so vorwärts.

535 2 Konservendosen (Holzklotze) mit noch vollständigem Deckel und Boden werden mit Bindfaden (Draht) versehen, die der Läufer in der Hand hält. Jeder muß erst auf den Dosen stehen, dann loslaufen.



536 2 Mann starten gleichzeitig auf 2 (3) gr. Brettern. (Schemel, Kiste.)

537 2 Mann — Rücken gegen Rücken Arme eingehakt. Auf dem Hinweg beugt sich der 1. und drängt den 2. über den Rücken. Rückweg umgekehrt.

538 2 reiten - Rücken gegen Rücken — auf 1 Besenstiel. (Dasselbe Gesicht gegen Gesicht.

539 2 Rücken gegen Rücken. 2 Besenstiele unter den Armen (rückwärts).

540 2 Rücken an Rücken, Reifen übergestreift bis zur Hüfte.

541 **Abholen.** Der 1. Läufer rennt mit dem 2. an der Hand zum Mal. Dort bleibt der 1. stehen und der 2. holt den 3.

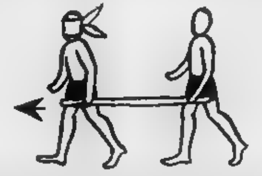


542 **Brett-Transport.** Großes Brett, am Ende 1 Seil, an dem der 1 zieht. Der 2. hockt auf dem Brett (und hält sich am Seil fest) bis zum Wendemal. Der 2. läuft zurück und holt den 3

543 2 Spieler heben das innere Bein und legen ihre Arme gegenseitig um die Schulter.

544 2 Spieler stellen sich nebeneinander und fassen sich an der Hand und legen die inneren Beine über die Hände. (Evtl. legt nur 1 Spieler 1 Bein über die Hände).

545 2 Spieler hintereinander: Der 2. lenkt den blinden Vordermann. (Lenken durch Ruf, befestigten Strick oder am besten durch Stock., den beide in der linken Hand halten).



546 2 Mann: Der 1. Liegestutz. Der 2. Vierfüßlerstellung. Der Liegestütz-Junge legt seine Fuße auf die Schultern des 2 (Am Wendemal Wechsel.)

547 Vierfüßlerstellung. Der 1. Läufer Vierfüßlerstellung. Der 2. reitet (evtl stehend). Am Wendemal läuft der Reiter zurück und befördert den 3. Spieler.



548 Kellnerlaufen. Der Läufer balanciert 1 Tablett (Brett), auf dem Steine oder mit Wasser gefüllte Becher (Kochgeschirre) stehen.

B Stock auf dem Finger balancieren oder Brett auf dem Kopf.

C Stock in der Hand. Pappring um den Stock rotieren (kreisen) lassen.

D Jeder hat 1 Stock. Pappring wird übergeben. (Übergabe des rotierenden Ringes). 2 Stöcke genügen auch.

E Löffel mit Stein.

F Löffel (mit Stein) im Mund.

G Konservendosen (Kochgeschirr) voll Wasser transportieren.

H 1 Groschen auf der Fingerspitze.

I Kochgeschirr voll Wasser auf dem Kopf, mit 1 Hand festhalten

549 Kartoffelwettlauf. Von jeder Stafette wird etwa in ca. 14 m Entfernung 1 kl. Kreis (Teller) gezogen. Zwischen Stafette (Grenzlinie) und Kreis werden 6 Kartoffeln im Abstand von je 2 m gelegt. Nr. 1 muß mit 1 Löffel die Kartoffeln einzeln auf den Teller legen, Nr. 2 die Kartoffeln zurückbringen.

B Beim Einzelwettbewerb starten 2 bis 5 Jungen gleichzeitig. An jeder Stelle liegen 2 bis 5 Kartoffeln. Wer zuerst Kartoffeln gesammelt hat (evtl. einzeln zurückgetragen), hat gewonnen. Die Sieger der einzelnen Rennen kämpfen um die Entscheidung.



550 Eisenbahn. Auf 1 Signal laufen die 1. Läufer jeder Mannschaft los. Sie sausen um das ca. 12 m entfernte Mal herum und laufen wieder zurück. Sie schlagen den 2. Läufer und laufen mit diesem gemeinsam denselben Weg usw.

B Die Läufer müssen sich anfassen, so daß am Schluß die ganze Mannschaft daranhängt. Die Läufer fassen sich an der Hand und bilden 1 Kette.

C Immer der Neuhinzugekommene wird Lokomotive und setzt sich an die Spitze.

551 Pferderennen. Herbert nimmt Alfred huckepack (halbhoch oder ganzhoch im Schultersitz). Das Pferd hält den Reiter an den Beinen fest. An der Wendemarke Reiterwechsel.



B Am Mal springt der Reiter ab, und beide laufen zurück.

C Pferderennen mit Aufspringen im Schultersitz: Herbert stellt sich vor Alfred. Alfred beugt sich nach vorn und steckt den Kopf durch die gegrätschten Beine von Herbert und packt dessen Beine. Herbert springt vom Boden ab und gleichzeitig richtet Alfred sich auf. Beim Start ist Nr. 1 Reiter und der Hintermann Nr. 2 das Pferd. Aufsitzen und loslaufen.

552 Pferde-Stafette. 2 Parteien in Stafetten-Aufstellung. Nr. 2 springt Nr. 1 auf den Rücken, dieser läuft um das ca. 10 m entfernte Mal und wieder zurück. Der Reiter wird zum Pferd und Nr. 3 reitet usw.

553 Reiter-Pendelstafette. Nr. 1 läuft zu Nr. 2 gegenüber und springt diesem auf den Rücken. Nr. 2 läuft zu Nr. 3 und läßt sich von diesem zu Nr. 4 tragen.

554 Reitsitz auf dem Bauch. Umgekehrtes Huckepack. Der Reiter springt von vorne an das Pferd heran, hält sich am Hals fest und schließt die Beine fest um den Leib.



555 Immer derselbe (leichte) Reiter. (Dieser darf beim Pferdewechsel nicht den Boden berühren.)

556 Chistophorus-Rennen. Der stärkste Junge holt alle zum anderen Ufer (Wendemarke).

557 Schaukelpferdrennen. Rolf liegt auf allen Vieren und Willi sitzt auf seinem Rücken. Pferd und Reiter wechseln an der Wendemarke.

B Willi steht auf dem Pferd.

C Blindes Pferd in Vierfüßler-Stellung. Reiter (hält Hände in den Hüften und) lenkt durch Zurufe.

558 Verletzte retten. Der Träger ergreift 1 Arm des stehenden Verletzten und legt diesen über die gebeugte Schulter.

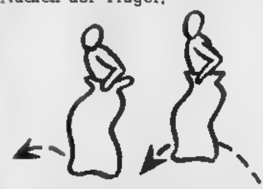
559 Feuerwehrgriff. Der Träger ergreift den Arm des Verletzten, beugt sich und läßt den Verwundeten über die Schulter hängen,

so daß er mit 1 Hand den Arm und mit der anderen Hand 1 Bein des Verletzten hält.



560 Kindertragen. Der Träger trägt den Verwundeten auf dem Arm. 1 Arm unter die Knie, den anderen Arm unter die Schulter. Der Verletzte legt 1 Arm um den Nakken des Trägers.

561 2 Träger stehen nebeneinander und fassen sich an den Handgelenken. Hierauf setzt sich der 3. und legt die Hände über die Nacken der Träger.



562 Sacklaufen. Die Läufer klettern in 1 Sack oder fassen die Zipfel 1 Zeltbahn (Schuhe ausziehen).

B Der Start erfolgt aus dem Sitz.

C Unterwegs ist 1 Baumstamm, 1 Wippe zu überwinden oder aus 1 Wassertopf mit dem Mund 1 Kastanie zu fischen.

D **Schlußsprunglauf:** Die Fußgelenke werden zusammengebunden.

563 Fünfbeinlauf. 2 Jungen stehen nebeneinander und fassen sich mit den mittleren Händen an. 1 dritter Junge legt 1 Bein über die Hände und legt seine Hände um den Nacken seiner Pferde.

564 Tausendfüßler. Auf allen Vieren rennen.

B Zu mehreren: Der Hintermann faßt die Fußgelenke des Vordermanns.

565 Karnickellauf. Wettlauf auf 15 m. Die Jungen grätschen die Beine und greifen mit den Händen vorwärts auf den Boden. Beim Wettlauf werden die steifen Beine möglichst weit vorgesetzt.

B Dasselbe, aber die Beine bleiben zusammen.



566 Bärenlauf. Wir laufen mit gegrätschten Beinen und fassen mit den Händen die Fußgelenke.

B Dasselbe, aber rückwärts.

567 Hindernislaufen. (6—30) Baumklettern, Grabensprung, Hügel und Hänge, Baumstammbalancieren, Purzelbaum, Schuh-, Kleider aus- und anziehen, Flußuberschwimmen, Kriechhindernisse und viele andere Hindernisse. Der Hindernislauf führt im Kreis wieder zum Ausgang.

B Wir geben jedem Läufer 1 Zahl (Uhrzeit, Namen) mit. Z. B.: Karl der Kahle wurde am 13. Juni 823 zu Frankfurt am Main geboren.

C Hindernislaufen in Halle oder Spielplatz. Hindernis bauen mit Tischen, Seilklettern, -springen, -kriechen, Überschlag auf Matte, Kniewelle am Reck, Balancieren, Baumstamm (wer herunterfällt, muß noch einmal). Der Lauf führt im Kreis herum

568 Lebendiges Krocket. Wir stellen 8 Spieler in Form einer 8, wie Krocket-Tore auf. Die Läufer starten jeweils gleichzeitig. 1 rechts-, 1 linksherum.

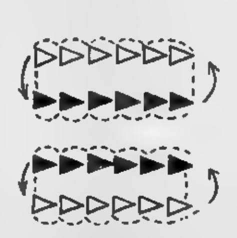
569 Schenken und Nehmen. Stafettenaufstellung. Der 1. Läufer bekommt so viel Stück (Steine, Turnschuhe usw.) wie Spieler. Er läuft los und gibt jedem Spieler seiner Reihe 1 Stock. Dann läuft er um das Wendemal und sammelt die Stöcke wieder ein. Dann Übergabe an den 2. Läufer.

570 Kegel-Rennen. 2 Parteien. Jede Partei steht in Pendel-Stafetten-Aufstellung. Abstand ca. 10 m. Jede Stafette hat in der Mitte 1 Kegel oder Stock stehen. Diesen gilt es mit 1 Ball umzuwerfen = 1 Punkt Jede Seite wirft abwechselnd. Wer den Kegel umgeworfen hat, muß ihn wieder aufstellen und den Ball dem nächsten Spieler zuwerfen. (Bleibt der Ball im Feld liegen, muß ihn der Werfer dem nächsten Spieler zuwerfen.) Welche Partei hat am schnellsten (reihum jeder Spieler einmal) geworfen und die meisten Kegel umgeworfen?

B Welche Partei hat zuerst 10mal den Kegel umgeworfen?

C Wie oft wurde der Kegel in 1 Minute oder wie oft bei 20 Würfen getroffen?

571 Jede Partei halbiert sich und bildet mit 2 Reihen eine 6 m breite lang ausgestreckte Gasse. Der 1. Spieler gibt den Ball die Reihe hinunter. (Weitergabe des Balles über dem Kopf, zwischen den Beinen oder nach Verabredung.) Der letzte Spieler wirft den Ball seinem Gegenüber auf der anderen Seite der Gasse zu und läuft selbst hinüber. Der Ball wandert auch hier durch die Reihe, wird wieder auf die andere Seite geworfen.



Der letzte läuft hinüber usw. Die Spieler innerhalb der Reihen rücken entsprechend auf. Das Spiel endet, wenn der 1. Spieler wieder seinen alten Platz erreicht hat. (Um die Schnelligkeit zu erhöhen, kann verabredet werden, daß der Fänger des Balles auf der anderen Gassenseite dem Läufer den Ball noch einmal zuspielen muß, wenn der Läufer auf seinem neuen Platz angekommen ist. Der Läufer gibt dann erst den Ball durch die Reihe.



572 Römische Wagenrennen. (6--30) Zu dritt: 2 Jungen stehen nebeneinander und falten ihre Hände auf dem Rücken. Der 3. steigt in die Hände und hält sich an den Schultern fest.

B 2 Jungen stehen nebeneinander und fassen sich an den Händen. Der 3. setzt sich auf die Hände und legt seine Arme um den Nacken der Pferde.

C Zu viert mit Zeltbahn: 3 fassen die Zeltbahnspitzen und der 4. setzt sich hinein.

D 2 Jungen stehen vorn, die Arme gegenseitig um den Nacken geschlungen. Der 3. steht 2 Schritt dahinter. Der vierte legt sich mit dem Oberkörper auf die Arme der beiden Pferde und mit den Füßen auf die Schultern des dritten.

E Zu fünf: 2 Jungen stehen nebeneinander und fassen sich an der Hand. Die äußeren Hände reichen sie zurück. 2 weitere Jungen stellen sich tiefgebeugt dahinter und erfassen die Hände. Der Wagenlenker steht auf deren Rücken und hält sich an den Schultern fest.

573 Gemeinschaftslauf. Jede Mannschaft (ca. 5 Mann) muß gemeinsam durchs Ziel kommen. Wir fassen uns an den Händen oder tragen sogar den Schwächsten.



574 Gänse-Rennen. Je 2 (oder mehr, bis 12) Spieler stellen sich nebeneinander, haken die Arme ein und gehen in die Kniebeuge. Es gilt, mit kl. Schritten möglichst rasch das ca. 7 m entfernte Wendemal zu erreichen. Zurück frei laufen.

575 Blinde und Lahme. Pendelstafetten-Aufstellung. Das Spielfeld ist 12 m breit. Auf der 1 Seite stehen die Blinden, auf der anderen die Lahmen. Auf 1 Signal laufen die Blinden (mit verbundenen Augen) zu den Lahmen. Sie werden dirigiert durch die Rufe ihrer lahmen Freunde. Sobald 1 Blinder seinen Lahmen an der Grenzlinie erreicht hat, springt dieser auf den Rücken des Blinden und dirigiert ihn so rasch wie möglich wieder zurück.

576 Besen-Reiter. Wir fertigen uns 1 Reiserbesen an. Ein Spieler setzt sich auf die Reiser und stützt die Füße auf den Stiel, die Hände fassen dazwischen. Ein anderer zieht.

577 Scheintote. Wir zählen ab. Auf Kommando fallen die geraden (oder ungeraden) Nummern tot um. Der Nachbar nimmt den Scheintoten auf und bringt ihn, so schnell er kann, zum Ziel.

B 1 Scheintoter, zwei Sanitäter.

C Dasselbe mit 1 Zeltbahn.

578 Schuhe holen. Die Schuhe werden gesammelt und ca. 30 m entfernt auf 1 Haufen gelegt. Auf 1 Signal stürzen alle los und suchen ihre Schuhe wieder Man darf fremde Schuhe wegwerfen. Wer zuerst mit seinen Schuhen (angezogen) zurück ist, ist Sieger.

B Dasselbe mit Kleidern: A n z i e h e n und zurücklaufen. Start in Badehose, da beim Ausziehen zuviel zerreißt.

Zweikämpfe (Sportplatz oder Heim)



600 Zweikämpfe sind unter rechten Jungen recht beliebt. Wir können die Kämpfe draußen auf 1 Wiese, im Lager oder auch im Heim auf Matten oder Zeltbahnen durchführen. Besonders interessant sind Ausscheidungskämpfe (Turniere).

B Haben wir 16 Mann in unserer Gruppe, so kämpfen erst 8 Paare miteinander. Die einzelnen Paare werden ausgelost mit numerierten Zetteln (Zettel aus dem Hut greifen lassen). Aus den 8 Paaren haben wir 8 Sieger. Diese kämpfen wiederum zusammen, bis wir den ‚Sieger im Ringkampf der Gruppe ‚Wilde Gesellen" ermittelt haben. Genau so lassen wir auch die Verlierer miteinander kampfen.

C Außer Ringen eignen sich viele andere Wettkämpfe für Turniere, z. B. Hahnenkämpfe, steirisch Ringen usw. Damit es spannender wird, schreiben wir mit Kreide die Namen der Sieger an 1 Tafel. So können wir die Kämpfe an einem anderen Heimabend fortsetzen. Tischtennis, Schach, Billard, Tischfußball usw. kann am Sonntagnachmittag im Heim ohne Zuschauer gespielt werden. Die Sieger tragen sich dann selbst in die aushängende Mannschaftsliste ein.

D Viele Kämpfe können auch als Massenkämpfe — 2 Parteien oder alle gegen alle – gestartet werden. Vorher muß verabredet werden, ob nur Einzelkämpfe stattfinden (Mann gegen Mann) oder ob die Parteifreunde einander helfen durfen. Am besten wechselt man.

E Alle Zweikämpfe konnen wir ohne Mannschaftsaufstellung als Kampfe zwischen 2 Parteien (Parteikampfe) durchfuhren Bei jedem Kampf wird durch Mehrheitsbeschluß der Partei der Kämpfer bestimmt, so werden gleichstarke Gegner aufeinandertreffen. Bedingung: Jeder kämpft 1x.

F Bei (Blitz-)Turnieren kämpfen jeweils die Sieger miteinander K.-o.-System. Wenige Kämpfe, und der Beste ist ermittelt.



601 Ringkampf. Wer mit beiden Schultern den Boden berührt, hat verloren. Wenn wir Zeit haben, 3 Runden.

B Wer mit 1 anderen Körperteil als den Füßen den Boden berührt, hat verloren.

C Es gilt, den Gegner vom Rücken her um den Leib zu fassen und so niederzuwerfen.

D Ausgangsstellung: Beide Vierfüßlerstellung oder auf dem Bauch, Rücken liegend oder sitzend.

E Die Gegner reichen sich 1 Hand (beide Hände).

F Beide stehen dicht voreinander oder Rücken an Rücken.

G Beide halten sich im Schwitzkasten.

602 Bei Geländespielen oder bei wenig Zeit ringen wir mit Kreuzgriff. Jeder umfaßt die Brust des Gegners so, daß der rechte Arm über und der linke Arm unter den gegnerischen Arm greift. (Oder umgekehrt). Erst nach Griffassung beginnt das Ringen.

603 Ringen mit Griff suchen. Jeder sucht den Gegner mit 1 vorteilhaften Griff zu werfen. Man darf nur die Brust bis zu den Hüften oder die Arme ergreifen. Schlagen oder Stoßen, Beinstellen, Kopffassen, Kleiderfassen verboten.

604 Die beiden Gegner liegen nebeneinander mit dem Rücken auf dem Boden. Auf 1 Signal drehen sie sich schnell um und versuchen, einander wieder auf den Rücken zu legen.



605 Die Gegner sitzen mit dem Rücken gegeneinander auf dem Boden, Arme eingehakt, und versuchen sich umzuwerfen, so daß Hände oder Arme den Boden berühren.

606 Ausheben. Die beiden Gegner versuchen, sich gegenseitig für 3 Sekunden hochzuheben.

B Einmal im Kreis herumzudrehen.

C Oder den Gegner auf 1 Tisch zu bringen. (Vorsicht Kanten.)



607 Die Spieler fassen 1 (oder 2) Stöcke und versuchen, sich gegenseitig zu einer ca. 3 m entfernten Grenzlinie (aus dem Kreis) mitzuziehen.

B Die Spieler halten sich nur an den Händen (1 oder 2 Händen).

608 Rechte (linke) Hand reichen und den anderen in die Knie zwingen. (Auch beide Hände.)

609 Dasselbe, auf 1 Fuß hinkend. (Oder auf 1 Schemel stehend.)

610 Arme verschränken. Auf ein Signal hüpfen beide Spieler auf 1 Bein aufeinander zu, versuchen, durch Einhaken oder Ziehen mit den erhobenen Beinen einander umzuwerfen.

611 2 Gegner stehen sich gegenüber, vorwärts gebeugt, und halten sich an den Schultern (auch Hände halten oder Hände im Nacken des anderen verschränken). Zwischen ihnen auf der Erde liegt 1 Taschentuch oder Ball. Es gilt, den Gegner wegzustoßen, den Ball aufzunehmen und einen ca. 5 m entfernten neutralen Ort (Grenzlinie) zu erreichen, ohne vom Gegner abgeschlagen zu werden.

612 **2 Hinkende:** Jeder versucht, dem andern die Schnürsenkel aufzuziehen. (Oder Taschentuch aus dem Gürtel zu ziehen.)

613 2 Hinkende: Jeder bekämpft den andern mit 1 Pritsche (Fächer) aus Zeitungspapier.

614 2 Gegner sind an den Füßen miteinander durch ein 2-m-Seil gefesselt und versuchen einander umzuwerfen oder über die Grenzlinie wegzuziehen.

615 **Hüte abschlagen.** 2 Gegner. Jeder hat 1 Hut. Diesen versuchen sie sich herunterzuschlagen. Mit offener Hand schlagen. Hut festhalten verboten.

B Dasselbe: Die Spieler tragen 1 große Papiertüte.

C Jeder hat 1 Plumpsack (Decke oder Klatsche aus Karton oder gefalteten Zeitungen).

D Die Gegner sind blind, aber durch ein 3-m-Seil an den Hüften verbunden (Hut abschlagen oder Tuch aus Gürtel klauen. Deckenschlacht usw.).

E Dasselbe. 2-Parteien-Kampf oder alle gegen alle.



616 **Ballon-Wettstreit.** 2 Gegner. Jeder hat 1 Ballon am Rücken angebunden und versucht, den Ballon des anderen zu zerstören. (Der Ballon ist am Gürtel, am linken Fuß usw. angebunden.) Schwebende Ballons kann man mit 3-m-Schnur versehen.

B Ballon-Boxen. Jeder hat einen Ballon vor der Brust befestigt und Boxhandschuhe.

617 Ringkampf mit Schinkenkloppen. Jeder richtige Schlag: Pluspunkt.

B Ohne Ringkampf: 2 Jungen stehen sich gegenüber und versuchen, 1 festen Schlag auf die gegnerische Sitzfläche zu führen. Jeder Schlag zählt 1 Punkt.

C Die Gegner halten sich dabei an der linken Hand.

618 Fesseln. Jeder hat ein ca. 2-m-Seil und versucht, den anderen zu fesseln. (Nur Beine oder auch mit längerem Seil den ganzen Kerl.)

619 Jeder hat ein Taschentuch im Gürtel (vorne oder hinten oder um den Arm, Fußgelenk). Dieses gilt es zu erobern.

B Die Gegner sind duch ein 2-m-Seil an je 1 Bein miteinander verbunden.

620 Hechtschießen. Walter und Bruno stehen mit gegrätschten Beinen 2 bis 3 m auseinander, Rücken gegen Rücken Sie halten mit den Händen 1 Balken zwischen den Beinen. Walter muß unbeweglich stehen. Vor ihm steht 1 Kegel. Bruno versucht, diesen Kegel durch geschicktes Stoßen umzuwerfen. Walter lenkt die Stöße ab.

621 Kraftübungen. Günter liegt auf dem Bauch, alle Viere von sich gestreckt. Heijo versucht, den Kerl auf den Rücken zu legen.

B Günter sitzt und hält die Knie geschlossen (offen). Heijo versucht ihm die Knie zu öffnen (schließen).

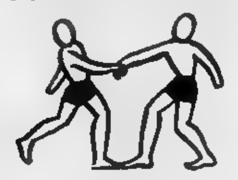
C Günter hält die Fäuste gegeneinander vor der Brust. Heijo versucht sie auseinanderzureißen.

D Statt mit den Händen versucht es einer mit den Knien, die er zwischen die leicht geöffneten Knie des Gegners hält, die Beine zu öffnen.

E Willi hakt seine Zeigefinger vor der Brust ineinander, und Max versucht sie auseinanderzureißen.

622 2 Spieler sitzen am Tisch gegenüber und ballen die Fäuste. Die Fäuste werden in der Mitte des Tisches gegeneinander gestellt, und jeder versucht, die anderen wegzudrücken.

B Die beiden Spieler stützen die Ellbogen auf und fassen sich an der rechten Hand. Durch Händedruck versucht jeder, den Partner wegzudrängen. (Dasselbe: Beide liegen auf dem Bauch, Gesicht gegeneinander und versuchen sich umzuwerfen.)



623 Hakeln. 2 Jungen setzen den rechten Fuß gegeneinander, hakeln die rechten Zeigefinger ein und versuchen, den Gegner 'rüberzuziehen.

B In Bayern über einen Tisch.

624 Mustang zähmen. Pferd in Bockstellung. Hände auf das Knie gestützt. Der Reiter springt auf das Pferd, stützt die Hände auf dessen Schultern (nicht um den Hals) und legt die Füße um dessen Leib. Das Pferd versucht, den Reiter abzuwerfen. Kann der Reiter sich 30 Sekunden halten, ist er Sieger.

625 Abgrund. 2 Spieler stehen (sitzen) auf der Bank oder 2 Schemeln. Jeder versucht, den anderen hinabzustoßen.



B Die Spieler sitzen auf 1 Tisch und versuchen sich hinabzustoßen. (Vorsicht: Hilfestellung!)



626 Seilziehen. Es gilt, den Gegner 5 m wegzuziehen oder durch Foppen, plötzliches Nachlassen oder Anziehen auf den Boden fallen zu lassen.

B Dasselbe: Seilziehen. Beide Spieler knien (sitzen).

C Seilziehen zweier Spieler, die auf 1 Bein stehen.

D Ein Freund hilft jedem hinkenden Kämpfer und hält ihn fest, wenn dieser umzufallen droht.

627 Seilziehen im Kreis. Winni steht im Kreis und Günter außerhalb. Beide halten 1 Seil. Günter läuft um den Kreis herum und versucht, Winni hinauszuziehen.



B Die Spieler legen das Seil über den Rücken und ziehen. Winni muß aufpassen, wenn Günter um den Kreis herum läuft!

C Revanche (Rache) wird gewährt durch Rollentausch, d. h. Günter im Kreis und Winni draußen.

628 Grenzziehen. 2 Jungen setzen den rechten Fuß gegeneinander, reichen sich die rechte Hand und versuchen, durch Ziehen oder Stoßen den rechten Fuß des Gegners vom Platz zu bringen.

B Es gilt, den Gegner ins eigene Feld herüberzuziehen.

C Beliebige Fuß-Stellung. Hände fassen (oder Stab, kleines Seil) und den Gegner 2 m ins eigene Feld mitziehen.

D Die beiden Gegner stehen jeder hinter der Grenzlinie. Sie versuchen im plötzlichen Vorstoß den Gegner zu erwischen und herüberzuziehen. (Mindestens 1 m hinter die eigene Linie!)



629 Hahnenkampf. Mit verschränkten Armen hüpfen die beiden Hähne auf 1 Fuß stehend aufeinander los, bis einer das Gleichgewicht verliert.

B Die Hähne stehen inmitten eines 4-m-Kreises. Wer den Gegner aus dem Kreise hinausstößt, hat gewonnen.

630 Taschentuch-Raub. Die hinkenden Kämpfer haben 1 Taschentuch im Gürtel. Es gilt, das Taschentuch zu rauben.

B Die Spieler stecken in Säcken wie beim Sacklaufen.

C Jeder Spieler hat sein Fußgelenk gefesselt.

631 2 Spieler stehen sich dicht gegenüber. Jeder hat 1 Fuß vor den anderen gesetzt, so daß der Absatz des vorderen Fußes genau vor der Spitze des hinteren steht. Sie schlagen sich gegenseitig vor die vorgestreckte Hand. (Zurückziehen der Hand, Täuschen erlaubt.)

632 2 Spieler in Vierfüßlerstellung. Sie knien mit den Füßen gegeneinander. Jeder versucht, den anderen durch Treffen gegen das Hinterteil umzuwerfen.

B In Hocke, Hände halten die Fußgelenke. Jeder versucht den andern umzuwerfen oder aus 1 Kreis zu stoßen (Hinterfront gegen Hinterfront.)

633 Jeder Spieler faßt mit der linken Hand seinen rechten Fuß rückwärts, reicht seine rechte Hand dem Gegner und versucht, diesen umzuwerfen.



634 Weich machen. 2 Jungen sitzen auf dem Boden mit gestreckten Beinen, Sohle an Sohle gegenüber. Sie fassen sich an den Händen und ziehen sich gegenseitig hin und her.

B Dasselbe mit gespreizten Beinen (auch kreisförmig ziehen).

635 2 Spieler stehen Rücken an Rücken. Jeder greift mit den Händen rückwärts um den Leib des anderen und versucht diesen wegzuziehen.

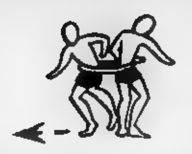
636 2 Spieler stehen gegenüber. Rumpf vorwärts gebeugt. Sie verschließen die Hände im Nacken des Gegners und versuchen, rückwärts gehend, den Gegner mitzuziehen.

637 Seil zu 1 Kreis verknotet. 2 Spieler stehen im Kreis und versuchen, den Gegner 3 Schritt mitzuziehen.

638 Die Spieler haben je 1 Fuß miteinander verbunden, gehen in Liegestütz und ziehen.

639 2 Partner, Rücken an Rücken, fassen mit 1 Hand zwischen den Beinen hindurch die Hand des Partners und versuchen, den andern 3 Schritt vorwärtszuziehen.

640 2 Spieler stehen Rücken an Rücken. 1 Seil (Fahrradmantel) um die Hüften von beiden. Jeder versucht, den anderen 5 m vorzuziehen.



641 Die Gegner sind Rücken an Rücken gefesselt bzw. in 1 Reif. Hochheben und 5 m wegtragen.

642 2 Spieler knien sich gegenüber und halten 1 Kerze. Jeder faßt nun rückwärts mit 1 Hand 1 seiner Füße, so daß das Knie sich vom Boden hebt. (Der Spieler kniet nur noch auf 1 Knie.) So versucht 1 seine Kerze an der brennenden Kerze des anderen anzuzünden. (Oder jeder Spieler hebt 1 Knie an.)

643 2 Spieler auf Stelzen versuchen, sich gegenseitig umzuwerfen.

644 2 Kämpfer sitzen gegenüber, Füße gegeneinandergestemmt. Sie halten 1 Schemel umgekehrt (oder 1 mit Wasser gefüllte Schüssel) mit den Händen und versuchen, diese gegenseitig zu sich herüberzuziehen.



645 Steirisch Ringen. 2 Jungen fassen sich gegenseitig am rechten Handegelenk und drücken mit steifen Armen, bis 1 zu Boden muß.

646 **Fingerkloppen.** 2 Jungen hauen sich gegenseitig auf Zeige- und Mittelfinger, bis 1 genug hat.

B Zur Abwechslung auch linke Hand.

647 Jo hält beide Hände vorgestreckt. Handflächen nach oben. Auf seinen Fingern liegt 1 kleines Lineal (Stöckchen). Sein Gegner Jim versucht blitzschnell, das Stöckchen zu ergreifen und auf die Hand zu hauen. Jo darf Hände wegziehen, wenn Lineal weg ist. Bei Fehlschlag: Rollenwechsel.

B Jo hält beide Hände, Handrücken nach oben. Jim hält seine Hände in Augenhöhe und versucht durch blitzschnelles Schlagen Jos Hände zu treffen.

648 **Schinkenkloppen.** Wer hat das stärkste Fell? Auch hier 1 edler Zweikampf. Jeder schlägt abwechselnd. Besonders geeignet, um zwei, die sich böse sind, zu beruhigen. (Durch Volksabstimmung verurteilte Streithähne müssen sofort beginnen. Wer sich weigert, bekommt Hordenkeile, d. h. von jedem — etwa 12 Spielern — 1 kräftigen Schlag.)





649 Rettungsfloß. 2 Jungen stehen im 2-m-Kreis (mit Kreide auf den Boden gezeichnet) und versuchen sich rauszuwerfen.

B Aus dem Kreis drängen ohne Händegebrauch.

C Aus dem Kreis schieben.



650 Kreiskampf. 50-cm-Kreis. 2 Jungen fassen sich an den Händen und versuchen, den Gegner zum Betreten des Kreises zu bringen.

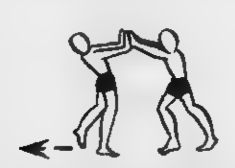
B In der Mitte 50-cm-Stock. Jeder versucht, den anderen zum Umwerfen des Stockes zu zwingen.

C Die Gegner versuchen, sich gegenseitig auf den Fuß zu treten. Wer zuerst 3 Punkte hat, gewinnt.

D Auf die Zehen treten, ohne Hände zu fassen.

E Sich in den Hintern treten, ohne Hände fassen.

F Dasselbe, aber mit Fassen der linken Hand.

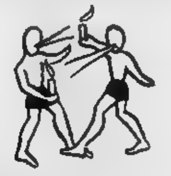


651 Handschieben. 2 Jungen stehen sich mit erhobenen (Schulterhöhe) Armen gegenüber, legen die Handflächen gegeneinander und schieben den Gegner von der Stelle.

B Dasselbe mit gespreizten Beinen

C Dasselbe: Die Gegner stoßen sich gegen die Hände. Täuschen erlaubt.

652 Fingerkampf. 2 Jungen stehen sich mit gespreizten Fingern gegenüber und verschränken die Finger ineinander (so daß die linke Hand die rechte des Gegners faßt). Jeder versucht, den andern zu Boden zu drücken. Nur gleich große Paare.



653 Lebenslicht ausblasen. 2 Jungen stehen sich gegenüber, den linken Fuß aneinandergesetzt, in der rechten Hand 1 Kerze. Beide versuchen, das Lebenslicht des Gegners auszupusten.

B In der rechten Hand: Löffel mit Kartoffel. (Brett mit Stein tut's auch.)

C Die beiden Spieler müssen auf 1 Bank aneinander vorbeigehen.

D Rauferei erlaubt.

E 2 Blinde.

F Beide Spieler hinken.

654 Wilder Esel. Rudi geht auf allen Vieren: Gert setzt sich auf ihn,

verschließt die Beine, darf aber die Hände nicht zum Festhalten benutzen. Der Esel versucht, seinen Reiter abzuwerfen. Rundenkampf. Fällt der Esel mit dem Reiter, hat der Esel verloren. (Fällt der Reiter rückwärts runter, setzt der Esel die Füße auseinander, damit der Reiter ihm nicht auf die Haxen fällt.)

655 **Dreschen.** Jim und Ali setzen sich mit angezogenen Knien auf den Boden etwas schräg gegenüber. Beide halten in der Rechten 1 Gürtel oder Stecken. Beim wechselseitigen Zurückrollen dreschen sie die Hinterfläche des Freundes.

B Die Spieler sind blind, liegen umgekehrt gegeneinander (Kopf neben Füßen). Sie fassen sich mit der linken Hand. Jeder hat eine Decke. Beliebig dürfen sie sich (aufrichten und) schlagen.

656 **Salzwiegen.** Klaus und Rudi stehen mit hocherhobenen Armen Rücken an Rücken, fassen sich an den Händen und ziehen sich gegenseitig beim Beugen herunter.

657 **Butterwiegen.** Helmut und Leo stellen sich Rücken an Rücken und haken die Ellbogen ein. Beugt sich der eine, fliegt der andere hoch. Abwechselnd.

B Leo beugt sich und dreht sich ganz rasch auf der Seite, so daß Helmut Karussell fährt.

C Bückt sich Leo ganz tief, so macht Helmut 1 Überschlag. (Hände z e i t i g loslassen!)

D Beide sitzen beim Butterwiegen auf 1 Bank. Einem wird dabei 1 nasser Schwamm oder Lappen unter die Sitzfläche gelegt. (Oder beiden.)

658 **Schiebekampf.** 2 Jungen sitzen im Reitersitz. Rücken an Rücken, auf 1 Bank. Jeder versucht den anderen von der Bank zu schieben.

B Die beiden Jungen sitzen sich gegenüber und versuchen, sich herunterzuwerfen.

C 2 blinde Jungen.

659 **Zerrende Hunde.** Walter und Harry gehen in Liegestütz, so daß sie sich mit den Köpfen dicht gegenüber befinden. Um ihre Nacken wird 1 Gürtel gelegt Jeder versucht — rückwärtsgehend — den anderen mitzuzerren (Knie dürfen nicht den Fußboden berühren.)

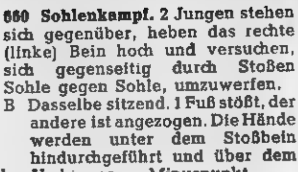
B Dasselbe in Vierfüßlerstellung (Knie auf dem Boden).

C Die Gegner drehen sich um, stehen also in Vierfüßlerstellung mit den Füßen gegeneinander. Das Seil wird jedem zwischen die Beine und dann über den Nacken gelegt. Jetzt ziehen.

D Das Seil wird jedem Gegner an 1 Bein oder an beide Beine gebunden.

E Dasselbe: Kniend zieht jeder, bis der andere umfällt oder die Hände aufstützen muß.





660 Sohlenkampf. 2 Jungen stehen sich gegenüber, heben das rechte (linke) Bein hoch und versuchen, sich gegenseitig durch Stoßen Sohle gegen Sohle, umzuwerfen.

B Dasselbe sitzend. 1 Fuß stößt, der andere ist angezogen. Die Hände werden unter dem Stoßbein hindurchgeführt und über dem angezogenen Knie verschlossen. Jedes Umkippen = Minuspunkt.



661 Krokodilrennen. 1 Junge im Liegestütz. Ein zweiter ebenfalls, aber umgekehrte Richtung und mit gegrätschten Beinen über dem ersten. Der untere verschränkt seine Füße über dem Rücken des oberen.
Da das Krokodil vorwärts und rückwärts ebensogut läuft, läßt man es erst 10 m vorwärts zum Mal, dann 10 m rückwärts laufen.

662 Doppelkäfer. Kim stellt sich in Grätsche auf. Harry springt Huckepack, aber von vorne auf Kim. Harry hält die Beine fest geschlossen auf dem Rücken von Kim, läßt sich rückwärts auf die Erde und kriecht durch die gegrätschten Beine von Kim. Harry stützt sich nun auf die Fersen von Kim, und unser Doppelkäfer kann starten. (Wettläufe.)



663 Rhönradrennen. Egbert liegt auf dem Rücken, streckt die Beine in die Luft. Jumbo steht an seinem Kopf und faßt die Fußgelenke von Egbert, Egbert die Fußgelenke von Jumbo. Gestreckte Beine, leicht abgewinkelte Hüften, Kopf einziehen, nicht loslassen. Losrollen.

664 Pferde-Ziehen. 2 Pferde mit Reiter in Vierfüßlerstellung. Die Pferde stehen, Füße an Füßen, dicht hintereinander. Die Reiter reichen die Hände zurück und fassen einander. Auf 1 Zeichen laufen die Pferde los und versuchen, den andern Reiter oder das ganze Schaukelpferd mitzuziehen.

665 Bootsrennen. Auf glattem Boden sitzen sich 2 Buben gegenüber, die Fußsohlen gegeneinander. Sie fassen sich an den Händen und ziehen sich wechselseitig herüber. Der Bub, der gezogen wird, muß die Beine gerade lassen. Endspurt!

666 Negerboxen. 2 Jungen bekämpfen sich gegenseitig in 3 Runden. Die Gegner müssen stets mit der Hinterfront aufeinander losgehen oder sich kurz vor dem Zusammenprall umdrehen. Täuschen erlaubt.



Wer hinfällt, hat verloren. Die Zuschauer entscheiden über den Rundengewinn. Nach jeder Runde abstimmen: Mehrzahl entscheidet.

B Statt gegeneinanderzuprallen, sich gegenseitig mit dem Hinterteil fortschieben.

C Dasselbe, aber jeder faßt dabei seine Knie oder Unterschenkel.

D Dasselbe: Die Hände fassen die Fußgelenke.

E Dasselbe: 2-m-Kreis. Es gilt, den anderen aus diesem Kreis herauszustoßen.

F Die Gegner hocken sich nieder, strecken die Hände zwischen die Knie auswärts auf den Boden, so daß sie auf den Händen laufen können. Es gilt, einander umzuwerfen.

667 Kampf der Gefesselten. Gut gefesselt ist 1 Junge, der sich mit angezogenen Knien auf dem Boden hocken muß. Unter die Knie kommt 1 dicker Prügel, die Arme werden unter dem Prügel an den Knien nach vorne gestreckt und vor den Knien die Handgelenke verbunden.



Für unser Spiel genügt es, die Hände zu falten. Die beiden Gegner, die so voreinander sitzen, versuchen sich mit den Füßen umzuwerfen.

B Die beiden Gegner setzten sich nicht auf den Boden, sondern bleiben in Hockstellung, marschieren aufeinander zu und versuchen, sich umzuwerfen.

C 2 Spieler versuchen so, 1 Apfel zu erobern.

D Wettlauf.

E Sind die Hände gefesselt (mit 1 Riemen geht das schnell), lassen wir nach dem Kampf sich die Gefesselten selbst befreien.

668 Lanzenturnier. 2 etwa 2 m lange Bohnenstangen werden an der Spitze dick fußballartig umwickelt. Nicht immer der Chef, sondern 2 Jungen übernehmen es, je 1 Turnierstange vorzubereiten. (Vor die Spitze wird ein 20 cm großes Brett genagelt, darauf kommen die Lumpen.) Die beiden Ritter besteigen 2 Schemel.

B Dasselbe als Reiterkampf oder römisches Wagenrennen. Hilfestellung. (Auch für Bootskämpfe!)

C Die Ritter halten dazu noch 1 Lebenslicht (Kerze).

669 Blinde Gegner. 2 Blinde, jeder hat 1 Decke oder Pritsche. Die Gegner suchen und verhauen sich (Vorsicht).

B 2 Blinde knien auf dem Boden und reichen sich die linke Hand. Abwechselnd fragen sie: „Jakob, wo bist Du?" Der andere: „Jakob ist hier". Darauf schlägt der Frager in die Richtung mit seiner Pritsche. (Als Wettbewerb: Treffer zählen.)

C Dasselbe. Die Blinden knien ohne Handfassung.

D 2 Blinde im Kreis suchen und verhauen sich.

E Der Blinde muß als Antwort 3x mit dem Fuß aufstampfen oder ein sonstiges Geräusch machen.



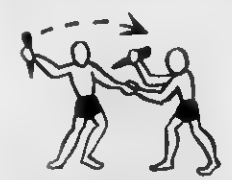
670 Deckenkampf. 2 Jungen stehen im Kreis. Jeder bekommt 1 Decke, und mit dieser dreschen sie aufeinander los. Besiegt ist, wer aufgibt oder aus dem Kreis gedrängt wird.

B Punktewertung. Wer die meisten Schläge angebracht hat, nach dem Urteil der Zuschauer. 1 Runde 20 Sek.

C Die Kämpfer fassen mit der linken Hand 1 Besenstiel oder Seil, um Abstand zu halten.

D Die Gegner stehen auf 1 Bank oder Schemel.

E Die Gegner sitzen auf 1 runden Balken, Füße geschlossen. Der Balken muß hoch genug sein, daß 1 Kämpfer mit dem Kopf bequem nach unten hängen kann. 1 Gegner nach unten hängend kann versuchen, wieder hochzukommen (lange Reckstange geeignet).



671 Indianerkampf. Georg und Tim halten sich gegenseitig an der linken Hand. In der rechten halten sie einen 15 cm langen Dolch mit deutlich markierter Spitze (Besenstiel, nicht angespitzt, sondern Spitze angemalt bzw. weiß gekratzt). Wer zuerst den Gegner trifft, hat die Runde gewonnen.

672 Stockkampf. Ein 20 cm langer Stock (Besenstiel) wird von beiden Jungen mit 1 Hand gefaßt. Wer dem andern den Stock entreißt, ist Sieger. Nachfassen verboten. Hinfallen erlaubt.

B Kampf mit beiden Händen.

C Jeder Kämpfer hat 1 Stock.

D Jeder Kämpfer hält die Enden der beiden Stöcke in den Händen. Jeder versucht, den andern mitzuziehen, umzuwerfen oder ihm die Stöcke zu entreißen.

E Alle Möglichkeiten auf 1 Bein hinkend.

673 Stockringen. 2 Jungen ringen um einen 1 m langen Stock.

674 Schneiderkampf. 2 Jungen sitzen sich auf 1 Bank (Schemel) im Schneidersitz gegenüber. Sie geben sich abwechselnd Ohrfeigen. Das Gesicht schützen sie durch kreuzweis gelegte Hände (Handfläche nach außen). Ausweichen erlaubt.

B Nur mit der linken Hand schlagen.

C Sie versuchen, sich gegenseitig herunterzuwerfen. Alles erlaubt, ohne Boxen.

D Dasselbe mit angezogenen Knien.

E Im Damensitz: Jeder läßt die Beine links herunterhängen. Hilfestellung.



675 Ohrfeigen-Kampf. 2 Blinde: Tim und Tom stehen sich auf Armlänge gegenüber. Beide versuchen, sich mit ausgestreckten Armen zu ohrfeigen, durfen dabei aber in die Hocke gehen. Zuerst beginnt Tim; Klaus, der Schiedsrichter, zählt langsam bis 3, dann darf sich keiner mehr bewegen.
Nach 1 (oder mehreren) Schlag kommt Tom an die Reihe.

B Dasselbe, die Blinden halten sich an der rechten Hand. Abwechselnd wird geschlagen.

C Die Gegner schlagen sich mit 1 Kissen oder Pritsche.

D Man kann zum Schluß — zur Erheiterung der Zuschauer — 1 Blinden die Binde abnehmen.

676 Brustboxen. Boxen n u r auf Brust und Arme. Wer den Kopf oder den Bauch trifft, wird disqualifiziert und scheidet aus. Boxhandschuhe fertigen wir uns selbst an· ein 20 cm langer und 12 cm breiter, sehr dicker Streifen (Handschutz) mit 2 Bändern für das Handgelenk. Die Spitze des Handschutzes kommt in die geschlossene Faust; Daumen nach außen! Energischer Schiedsrichter. Die Zuschauer beurteilen die einzelnen Runden (3 x 1 Min.).



B Die Boxer stecken in Säcken (od. Faß, evtl. Faß ohne Boden), die über die Hüften festgebunden sind.

C Die Boxhandschuhe sind mit Ruß (Schuhwichse) schwarz gemacht. Wer die schwärzeste Brust hat, verliert.

D Dasselbe mit blinden Boxérn, die durch 1 Seil verbunden sind. Die Boxer tragen sehr gr. Boxhandschuhe und wissen nichts von der schwarzen Farbe.

E Die Gegner setzten 1 Strohhut auf. Es gilt (ohne ins Gesicht zu schlagen), den Hut, herunterzuschlagen.

677 Die 2 Gegner halten 1 Besenstiel. Seitwärts liegt 1 Taschentuch. Dies gilt es aufzuheben und den anderen durch Wegstoßen daran zu hindern.





678 Jeder Spieler steht in 1 Autoreifen. Man darf sich auf den Reifen setzen usw. Wer zuerst mit dem Körper den Boden außerhalb des Reifens berührt, hat verloren.

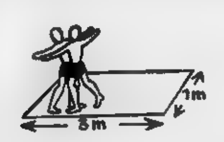
679 Jeder hat 1 Postkarte (Ball) zwischen den Knien oder Fußgelenken. Es gilt, den andern umzuwerfen oder aus 1 Kreis herauszudrängen. Wer die Postkarte verliert, hat schon v o r h e r verloren.

680 Kampf um 1 Ball. Runde zu 20 Sek. Wer den Ball nach 20 Sek. im Besitz hat bzw. schon vorher den Ball in seine Ecke getragen hat, ist Sieger.

681 Jeder Spieler hat einen 20 cm langen Stock. Es gilt, den anderen Stock zu erobern, ohne den eigenen zu verlieren.

682 Jeder Spieler hat 1 Eßlöffel mit 1 Stein und versucht den Stein des Gegners herunterzustoßen.

683 2 Spieler halten sich an der Hand (bzw. an 1 Stab, Seil) und versuchen, ein ca. 1 m entferntes Taschentuch aufzuheben.



684 **Bruststoßen.** 1 x 3 m Turnierplatz. 2 Jungen stehen in der Mitte, Brust an Brust, mit seitlich ausgestreckten Armen und schließen die Hände zusammen. Sie versuchen, sich durch Stoßen mit der Brust bis zur Grenzlinie zurückzudrängen.

Räuberspiele in Wald und Stadt

700 **Räuberspiele.** Rauf-, Wald-, Indianer-, Detektivspiele. Wie wir diese Spiele nennen, ist gleich. Hauptsache, wir haben Spaß dabei und können uns austoben. Am besten ziehen wir raus in den Wald, in ein unübersichtliches Gelände.
(Ruhiger Straßenblock oder größerer Hof tut's auch.) Der Sinn des Spieles ist meist derselbe, wie bei Räuber und Gendarm. Eine Partei sucht die andere. Es kommt hier auf Geschicklichkeit, Gewandtheit, Klugheit, Unterordnung, wie auf die Raufkunst an. All unser Pfadfinderkönnen und unsere Karl-May-Schlauheit können wir anwenden. Je großartiger der Plan ist, desto spannender ist es; desto größer ist aber auch die Gefahr, daß beide Parteien sich nie sehen oder keiner weiß, wer gewonnen hat. Ein kluger Spielleiter läßt dann verräterischerweise die beiden Parteien zusammenstoßen. Vor dem Spiel kann man auch das Spiel mit Kreide und Tafel erklären.

Am schönsten ist es, wir können richtig anschleichen, Karte lesen, Briefe in Geheimschrift schreiben, Späher schicken, Telefon legen, Rauchfeuer anzünden, Kompaß gebrauchen und überhaupt mit jedem Sioux-Indianer oder modernen Detektiven in Wettbewerb treten.

701 Spielregeln. Spielbeginn, Spielzeit, Spielfeld, Grenzen und Spielplan müssen allen bekannt sein. Schiedsrichter. Wer pfeift ab? Wir wählen gleichstarke Parteien. Jede Partei genau kennzeichnen durch Hemdfarben, Ärmelaufkrempeln, Taschentuch am Oberarm, Lebensfaden usw.

702 Hinweise: Treibjagd, Verstecken mit Anschlag, Räuber und Gendarm, Indianer-Stafette.

703 Gefangene. Haben wir feindliche Indianer gefangengenommen, so werden diese gefesselt und bewacht oder in eine allen bekannte Burg gebracht. Nach dem Spiel immer abzählen! Gefangene dürfen befreit werden.

B Abschlagen, 1 Partei hat Schlagrecht. Durch dreimaliges Abschlagen scheidet der Gegner aus und ist tot. Er darf nicht mehr mitspielen und sammelt sich am vorher ausgemachten Ort. Die Waldspiele nicht zu lange ausdehnen, sonst langweilen sich die Gefangenen wirklich zu Tode.

C Abschlagen durch den Häuptling. Nur dieser hat Schlagrecht. Die Indianer bringen die Gefangenen mit Gewalt zum Häuptling.

D Lebensfaden. 1 Faden um den rechten (linken) Oberarm. Wer ihn verliert, ist tot (Faden um Handgelenk).

E Lebenshölzchen. Ein ca. 5 cm langer Besenstiel mit Name oder Zeichen des Indianers. Wer im Ringkampf dies Zeichen seinem Gegner abnimmt, hat ihn besiegt. Das Lebenshölzchen kann in der Hand getragen werden, oder versteckt, je nach Spielregel. Lebenshölzchen dürfen nur vom Gürtel aufwärts versteckt werden, um längeres Suchen zu vermeiden.

F Lebensholz. Wie Lebenshölzchen, aber 30 cm lang.

G Gürteltuch. 1 Tuch (Halstuch oder Taschentuch) wird in den Gürtel hinten an der Hose gesteckt. Es gilt, dieses Tuch dem Feind abzunehmen.

H Durch Anruf. Wer zuerst angerufen wird, ist gefangen (mit oder ohne Namen). Dieser Anruf eignet sich besonders zur Verteidigung einer Burg, wenn nur 1 Verteidiger dort bleiben soll. Der Angerufene muß ausscheiden oder aber besser: 50 m zurück außer Sichtweite laufen.

I Ringkampf. Wer den Gegner mit beiden Schultern auf den Boden legt, ist der Sieger. Nur Zwei-Kampf.

J Parteiringkampf: Partei gegen Partei. Jeder darf seinen Parteifreunden helfen.

K Abwurf mit Tannenzapfen. 1 Volltreffer genügt. (Jeder evtl. nur 3 Zapfen.)

L Überzahl hat Schlagrecht. 5 Mann können also bis 4 Feinde gefangennehmen.

M Die Gefangenen können nach Unterschriftsleistung oder Namenszettelabgabe weiterspielen.

N Die Gefangenen holen sich beim Schiedsrichter 1 neuen Zettel oder 1 Lebensfaden.

O Jede Partei hat nur in ihrem Revier Schlagrecht.

P Gefangene mit Gewalt auf einen bestimmten Platz bringen. Z. B. auf eine Waldlichtung oder zum Schiedsrichter oder aus dem Waldstück herauszerren. Die Spieler scheiden entweder aus oder bekommen neues Leben vom Schiedsrichter oder müssen in der Partei mitkämpfen, die sie gefangen hat.



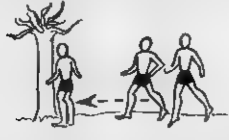
704 Blinden beschleichen. Der blinde Wolfgang sitzt an 1 Baum. Arno steht neben ihm. Wir versuchen, uns anzuschleichen und 1 Pfand am Baum niederzulegen. Hört Wolfgang 1 Geräusch, zeigt er in die Richtung und ruft ‚Halt'. Alles bleibt stehen, und Arno schickt den Späher 10 Schritt zurück.

B 2 Parteien. Welche Partei hat am meisten Gegenstände hingelegt bzw. geklaut?

C Umgekehrt. Die Spieler haben verbundene Augen; Wolfgang pfeift, und die Spieler versuchen ihn zu finden. Wer Wolfgang berührt oder am nächsten kommt, hat gewonnen. 1 Schiedsrichter läuft herum und paßt auf, daß sich keiner verläuft oder verletzt.

D Augen nicht verbunden. Wolfgang versteckt sich im Gebüsch und pfeift.

705 Stammbaumsuchen. Am Waldrand stehen die Spieler. Jeder sucht sich einen ca. 20 m entfernten Baum aus (möglichst jeder einen anderen). Die Spieler verbinden sich gegenseitig die Augen und versuchen, blind ihren Baumstamm wieder zu erreichen.



706 Ochs am Berg. Dieter steht an 1 Baum. Wir schleichen uns stehend an. Etwa alle 10 Sekunden dreht Dieter sich plötzlich um: Wer sich dann noch bewegt, muß 7 Schritt zurück. Wer Dieter zuerst berührt bzw. ihm am nächsten gekommen ist, wird Ochs.

B Dieter werden die Augen zugehalten. Wir gehen möglichst nahe an ihn heran und tarnen uns sorgfältig. Dann schaut Dieter umher und muß uns in 3 Minuten entdeckt haben. Wer am nächsten bei Dieter liegt und nicht entdeckt wird, hat gewonnen.

C Dieter sitzt in einem unübersichtlichen 15-m-Kreis (viel Gebüsch). Wir versuchen, ungesehen Gegenstände in den Kreis hineinzulegen oder herauszuholen.

707 Abhauen. 2 Parteien. 1 Partei, die ‚Feldpartei', schaut nach Norden aufs Feld. Die andere Partei, die ‚Waldpartei', versteckt sich Richtung Süden im Wald. Nach ca. 30 Sek. dreht sich die ‚Feldpartei' um, zeigt auf versteckte Spieler und nennt deren Namen. Der auf-

gerufene Spieler muß hervortreten. Die Feldpartei bzw. einer ihrer Spieler macht dabei irgendwelche Bewegungen. Diese Bewegungen müssen von den versteckten Spielern der Waldpartei beobachtet werden (z. B. zuerst 1 Min. Armkreisen, dann 1 Min. hüpfen usw.).

708 Die Verzauberten. Im abgegrenzten kl. Waldstück 3 Parteien, 2 Parteien sind die Zauberer und suchen die 3. Partei. Jeder Abgeschlagene ist verzaubert und muß unbeweglich stehen- oder sitzenbleiben. Er kann von eigenen Parteileuten durch Berühren erlöst werden. Jede Partei wird 10 Min. gejagt. (Die Verzauberten können Hilfe herbeirufen.) Welche Partei hat die wenigsten Verzauberten zum Schluß?

709 Schnitzeljagd. 1 oder 2 Füchse werden mit 1 Sack voller Papierschnitzel losgeschickt. Wir folgen nach ca. 7 Min. alle zusammen, in Gruppen oder einzeln in 30 Sek. Abstand. Die Füchse legen Fehlspuren an, tote Abzweigungen usw. Alle 10 m streuen. Gebiet festlegen. Zum Schluß verstecken sich die Füchse in 50 m Umkreis der letzten Spur.



B Nur alle 10 m handgroße Papierstücke.

C Papier oder Bänder an Bäumen. Alle 20 m nur!

D Kreidestriche an Bäumen oder Steinen.

E Indianerzeichen, abgeknickte Zweige, aufgeschichtete Steine, Laubblätter im Tannenwald usw.

F 2 Parteien. 1 Partei legt Spur mit vielen Falschspuren. Die andere Partei folgt vorsichtig. Sind die Füchse aufgespürt, geht's im Wettlauf zum Ausgangspunkt zurück. Die Partei, die zuerst ihre Spieler im Ziel hat, gewinnt.

G Sägemehl-Spuren verschandeln die Natur am wenigsten.

H Kleine bunte Papier- oder Tuchfetzen alle 10 Meter an Bäume oder Äste hängen.

I Der Fuchs bekommt 1 Hufeisen usw. Dieses muß er am Bindfaden hinter sich herziehen.

J Die Füchse haben ca. 30 numerierte Fähnchen (Kartonpapier) und verstecken diese im Wald jeweils ca. 30—50 m voneinander entfernt. Einzelne oder Parteien folgen.

710 Kaffeetanten suchen: Schnitzeljagd: 2 kl. Gruppen legen Spuren mit vielen toten Abzweigungen (wie 1 verästelter Baum). Die beiden Gruppen lassen ihre Hauptspuren ca. 100 m voneinander entfernt enden. Die Gruppen treffen sich, suchen im Umkreis von 100 m 1 Lager und kochen dort Kaffee. Die Verfolger müssen das Lager entdeckt haben, bevor der Kaffee kocht.



711 Tarnspiel. 2 Parteien. 1 Partei hat 7 Min. Zeit sich zu verkleiden (Zweige, Tragen von Strauchwerk usw.). Die so Getarnten hocken sich in 30 m Entfernung hin. Die andere Gruppe versucht, möglichst viele mit Namen zu erraten.

B Die Verkleideten müssen einzeln 30 m entfernt vorbeimarschieren (oder langsam näher

C Die Partei nähert sich gemeinsam den Verkleideten, bis alle erkannt sind. Die richtig Benannten gehen weg. Die letzte Entfernung wird bewertet.

D Die Verkleideten verstecken sich im abgegrenzten Waldstück. Innerhalb bestimmter Zeit müssen die Sucher (einzeln oder gemeinsam) möglichst viele entdeckt haben.



712 Spinne und Fliege. (6—40) 2 Parteien. Abgegrenztes, dichtbewaldetes Spielfeld ca. 100 x 100. Die Fliegen verstecken sich. Nach 5 Minuten kommen die Spinnen suchen. Die entdeckten Fliegen scheiden aus und sammeln sich.

B Die Fliegen geben 1 Pfand oder Zettel.

C Die entdeckten Fliegen werden zu Spinnen und suchen mit.

D Die entdeckten Fliegen werden Gehilfen der Spinnen, suchen und halten fest. Schlagrecht nur die Spinnen.

E Die Fliegen können entfliehen und müssen durch 3 Schläge gefangen werden.

F Die Fliegen verstecken sich nicht mehr einzeln; größeres Spielfeld. Beide Parteien haben Lebensfäden (Lebenshölzchen).

G Beide Parteien machen Gefangene durch Fesseln.

713 Spionenjagd. 1 Spion versteckt sich. Gruppen zu 5 suchen ihn und bringen den Spion zum Schiedsrichter. Die anderen Gruppen versuchen, den Spion in ihre Hand zu bringen und dem Schiedsrichter zuzuführen. Lebensfäden oder Raufrecht. (Die einzelnen Gruppen können täuschen, indem sie einen der ihrigen wegschleppen.)

B Die Gruppen bekämpfen sich von Anfang an. Besonders Jagd auf Einzelgänger.

C Kampf der Gruppen untereinander, erst wenn der Spion gefunden ist.

D Alle suchen einzeln. Erst im Lauf des Spieles sammeln sich die Gruppen. (Jeder hat 1 Nummer: Die zusammengehörenden Nummern z. B. 1 bis 5, 6 bis 10 müssen zusammenfinden.)

E Nur Einzelgänger, keine Parteien!

F Der Spion muß sich im abgegrenzten Waldstück 15 Min. versteckt halten. Wird er in dieser Zeit nicht gefunden, so hat er gewonnen.

G Der Spion muß versuchen, innerhalb 15 Min. an die Ausgangsstelle heranzukommen (30 m Freimal). Ist der Spion nach 15 Min. näher am Mal als jeder andere Sucher, so hat er gewonnen.

H Der Spion kann mit Gewalt durchbrechen.

714 Bergkampf. Die Tiger besetzen in weiter Kette 1 dichtbewaldeten Hügel oder Abhang. Tiger hat Schlagrecht, die Leoparden stürmen.

B Statt des Berges haben wir 1 Burg errichtet mit 20 m Freimal.

C In der Burg oder auf dem Berg sind Fahnen oder Schätze, die geklaut werden müssen.

715 Burgenkampf. Kampf um die Burgen ist die Grundidee vieler Spiele. Jede Partei hat im abgegrenzten Spielraum ihre (geheim oder offen) angelegte und deutlich gekennzeichnete Burg. Gefangene können durch Häuptlingsschlag (nur der Häuptling hat Schlagrecht), Lebensfäden, Fesseln usw. je nach Vereinbarung gemacht werden. Die Gefangenen kommen in die Burg.

B Gefangene dürfen befreit werden.

C Es gilt, die feindliche Burg zu erobern.

D In der Burg ist 1 Fahne oder Schatz, der geklaut werden muß.

E Die Burg besteht aus einem 12 x 12 m großen Freimal (Kreisdurchmesser ca. 20 m); dieses darf von den Verteidigern nicht betreten werden. Die Verteidiger bilden 1 Schutzkette um die Burg. 1 Angreifer kann nur 1 Gefangenen befreien.

F 1 Burg gilt als erobert, wenn beide Feinde innerhalb festgesetzter Zeit mit $^{2}/_{3}$ der eigenen Leute die Burg besetzt bzw. das Fehlende durch erbeutete Lebensfäden ersetzt haben.

G Jede Partei bekommt Lageplan (Skizze) der feindlichen Burg.

H Die eigentliche Burg wird durch gespannte Seile (oder kl. Reisigwälle) gekennzeichnet. Oder auch durch Striche auf dem Boden, Papierfetzen auf Boden oder Bäumen.

716 Sturm auf die Burg. 2 Parteien 1 kl. Hügel oder Kreis wird verteidigt. Die Verteidiger stehen am Kreisrand. Es gilt, den Hügel in einer bestimmten Zeit zu stürmen oder möglichst viele Gefangene zu machen. Gefangene werden gemacht, indem man sie mindestens 3 m weit auf seine Seite mitschleppt.

B Gefangen ist, wer mit den Schultern den Boden berührt.

C Oder sein Fuß-Taschentuch verliert. (Tuch mit einfachem Knoten am Fußgelenkt befestigt.)



D Die Gefangenen müssen mit Gewalt in ein abgegrenztes Gefängnis gebracht werden. Hier können sie befreit werden. 1 Befreier kann 1 Gefangenen erlösen.

717 Spielplan. Baut diese einfachen Spiele selbst aus. Teilt die einzelnen Parteien in Gruppen auf. Gebt Sonderaufgaben. Schickt Späher. Jede Partei wählt ihren Räuberhauptmann und berichtet diesem. Unternehmt Scheinangriffe mit viel Geschrei. Stört den Feind. Fangt Einzelgänger. Schickt Überläufer mit falschen Nachrichten. (Laßt absichtlich einen in Gefangenschaft geraten!) Werdet richtige Indianer. Nie roh. Seid ehrliche Spieler und großmütige Verlierer. Burgen, Brücken, Gehöfte oder Waldstücke werden erobert, indem dort angebrachte Binden, Fahnen oder Schätze geraubt werden. Umgekehrt können wir verabreden, daß Fahnen, Abzeichen usw. ins feindliche Lager gebracht werden müssen. Der Spielleiter kann auch unauffällig jeder Partei 1 Spion mitgeben, der im richtigen Moment, z. B. 1 Stunde vor Spielschluß, zu seiner Partei zurückläuft. Der Spielplan wird den beiden Parteien gemeinsam gemorst. Evtl. wird auch einfache Geheimschrift angewandt.

718 Geheimschrift. Schreiben wir mit Essig oder aufgelöstem Salz, Eiweiß oder Zitronensaft. Erst beim Erwärmen wird diese Schrift wieder sichtbar. Schneller geht es so: Wir schreiben auf 2 Streifen kariertem Papier das Alphabet untereinander in Druckbuchstaben. Wir verabreden 1 Kennwort, z. B. Dienstag. Dann legen wir das G des 1. Papierstreifens rechts neben das D des 2. Streifens. In dieser Lage halten wir das Papier fest, suchen links unseren jeweiligen Buchstaben und finden rechts den Geheimbuchstaben. Auf jeden Streifen 2 Alphabete untereinander schreiben.



719 4 Parteien. In den 4 Ecken eines Waldstückes beziehen gleichstarke Parteien ihre geheimen Lager. Die diagonal gegenüberliegenden Parteien wollen (und sollen) gemeinsame Sache machen. Sie suchen untereinander Verbindung, um dann den Feind und deren Lager gemeinsam zu vernichten.

B Scheinlager mit Reisig und ein paar flinken Läufern einrichten.

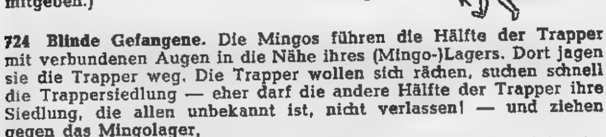
720 Bürgerkrieg. Mehrere Trupps zu ca. je 4 Mann bekriegen sich untereinander (keine Lager). Ein Trupp kann jedem beliebigen anderen Trupp helfen. Hauptsache: Man erobert viele Skalpe (Lebensfäden). Treue gibt's nicht.

B Dasselbe: Alles Einzelgänger. Bündnisse erlaubt. Treue nicht erlaubt. Verrat ist Trumpf!

721 Verschwörer. Der Spielleiter sagt den einzelnen Jungen insgeheim, ob sie Verschwörer oder Polizisten sind, und verteilt alle in dem Spielraum. Auf 1 lautes Signal beginnt das Spiel. Die Parteileute müssen sich zusammenfinden und die andere Partei bekämpfen.

722 Depeschenspiel. Die Mohikaner bedrängen die Grenzer. Die Grenzer schicken 3 Depeschenboten zur Stadt, einem allen bekannten Baum (Freiraum). Da keine Hilfe kommt, brechen die Grenzer nach ½ Stunde auf und versuchen, die schützende Stadt zu erreichen. (Jeder das Freimal erreichende Bote zählt 3 Punkte.) 1 Bote, der die Stadt erreicht hat und dort seine Unterschrift niederlegte, darf zurückkehren (wieder 2 Pluspunkte) und seinen Freunden den Weg zur Stadt zeigen.

723 Gefangene befreien. Die Delawaren haben 2 wilde Sioux gefangen und wollen sie zum Marterpfahl ins Lager schleppen. Weg und Lager der Delawaren ist den Sioux ungefähr bekannt. (Skizze mitgeben.)



724 Blinde Gefangene. Die Mingos führen die Hälfte der Trapper mit verbundenen Augen in die Nähe ihres (Mingo-)Lagers. Dort jagen sie die Trapper weg. Die Trapper wollen sich rächen, suchen schnell die Trappersiedlung — eher darf die andere Hälfte der Trapper ihre Siedlung, die allen unbekannt ist, nicht verlassen! — und ziehen gegen das Mingolager.
Die entlaufenen Trapper kennen ihr Lager ebenfalls nicht! Allen ist nur die Spielfeld-Grenze bekannt!

B Spielzeit 1 Stunde: In dieser Zeit müssen die freigelassenen Trapper ihre Freunde in der Siedlung gefunden und das Mingo-Lager angegriffen (und erobert!) haben.

725 Goldschatz. 2 Parteien. 1 Schatz ist im Wald versteckt: Gefüllte Rucksäcke oder gekennzeichnete Stämme usw. Piraten und Indianer suchen diesen Schatz für sich zu gewinnen und in die allen bekannte Nationalbank (Burg) zu bringen.



B Die Bankburg ist beiden Parteien nur durch eine mitgegebene Karte oder Skizze bekannt und muß erst gesucht werden. Der Spieleiter errichtet die Burg mit deutlicher Markierung. (Gestrüpp, Papierringe an den Bäumen.)

C Der Spielleiter gibt beiden Parteien geheimnisvolle Briefe, in denen der Weg in die Nähe des Schatzes beschrieben ist.

D Ein Verräter läuft im Wald herum, dieser hat den Plan.

726 Liegeplan. Piraten und Indianer wollen 2 Forschern den Liegeplan des Schatzes abnehmen. Die 2 Forscher gehen einzeln. Jeder

hat 1 Skizze (oder Ortsbeschreibung). Jede Partei darf nur 1 Boten fangen.

B 4 Boten, je 2 Boten haben die gleiche Hälfte des in 2 Teile zerrissenen Plans.

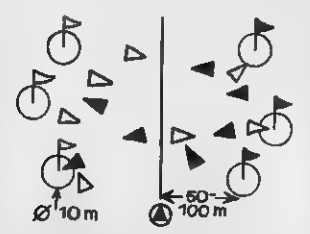
C Geteilte Botschaft. Jede Partei hat die Hälfte der Botschaft. 3 Boten sind unterwegs mit der anderen Hälfte.

D Geteilte Botschaft. Jedes Mitglied der Indianer-Partei hat die Hälfte der Botschaft. Jedes Mitglied der Piraten-Partei hat die andere Hälfte. Jeder Spieler, der 1 Min. in Gefangenschaft ist, muß den Plan freiwillig herausgeben, wenn er bis dahin noch nicht bei ihm gefunden wurde. (Verstecken nur oberhalb des Gürtels.)

727 Goldsucher. Jeder ist jedes Feind. Der Spielleiter verteilt die Jungen im Wald. Auf seinen Pfiff beginnt der Kampf um die Lebensfäden.

B Der Spielleiter versteckt Schätze. Diese Schätze müssen zur allgemein bekannten Burg gebracht werden.

728 Leben und Tod. Zwischen den Irokesen und den Kräheindianern sind Grenzstreitigkeiten. Grenze: Weg oder Schneise. Beide Parteien haben etwa 150 m von der Grenze 1 Burg mit Fahne und großem Freiraum. Schlagrecht nur im eigenen Revier.



729 Fahnenkampf. 2 Parteien. In der Mitte Grenzlinie. Je nach Gelände werden 50 m oder 100 m von der Grenzlinie je 3 Fahnen mit 40 bis 100 m Zwischenraum aufgepflanzt. Um jede Fahne Schutzkreis (Freimal, in dem nicht gekämpft wird!) von 10 m Durchmesser. Gefangene holen sich neues Leben beim Schiedsrichter an der Grenzlinie. Wird 1 Fahnenräuber mit der Fahne auf feindlichem Gebiet abgeschlagen, so pflanzt er die Fahne auf dieser Stelle ein. (Die Fahne darf nicht von der eigenen Partei zurück ins alte Freimal gebracht werden.)

B Nachts: statt Fahnen Laternen.

730 Apachen und Comanchen. In der Mitte des Spielfeldes Schneise, Weg oder Zaun als Grenze Etwa 150 m entfernt 1 Gefängnis. Ca. 60 m davon die Fahne, ein Freimal von 15 x 15 m. Gefangene werden durch Abschlagen gemacht und dann ins Gefängnis gebracht. Schlagrecht hat jeder Indianer nur in seinem eigenen Revier. Jeweils nur 1 Gefangener darf durch Abschlag befreit werden. Fahne = 10, Gefangener = 1, befreiter Gefangener = 3 Punkte.

B Überlegt andere Spielarten, z. B. ohne Grenze und mit Lebensfäden. Oder: Ohne Grenze und ohne Lebensfäden, also Rauferei, Gefan-

gene müssen mit Gewalt ins Gefängnis geworfen werden. Können aber wieder befreit werden. (Evtl. kleines Freimal um das Gefängnis. Verteidiger dürfen nur bis zum Rand. Nur 1 Gefangener kann dann befreit werden!)

731 Schmuggler u. Grenzer. 2 allgemein bekannte Burgen, die beide den Schmugglern gehören u. 1 Freimal haben. Die Schmuggler müssen Schätze von einer Burg zur anderen bringen. Bei Beginn des Spieles steht jede Partei in der Nähe einer anderen Burg.



B Zu Beginn des Spieles stehen die Schmuggler an der ‚verkehrten' Burg, d. h. an der Burg, wo die Schätze hingebracht werden müssen.

C Raufrecht.

D Die Schmuggler haben ihre Burgen besetzt, und die Grenzer stehen zwischen den Burgen.

E 2 Burgen. Jede Partei hat 1 Burg und kennt nur die ungefähre Lage der anderen Burg. (Evtl. durch mitgegebene Geländeskizze.) Jede Partei versucht, ihre Schätze (Baumstämme, mit Reisig gefüllte Zeltbahn, Rucksäcke, Säcke oder zusammengerollte Decken) in die andere Burg zu bringen. (Werfen nicht erlaubt!) Jeder Schatz 3 Punkte, jeder Gefangene 1 Punkt.

732 Verstecktes Silbenrätsel. Im Heimabend haben wir Silbenrätsel gelöst. Im abgegrenzten Waldstück versteckt der Spielleiter 20—50 Zettl mit je 1 Silbe. Jeder Spieler bekommt zu Beginn des Spieles 1 Blatt mit den numerierten Begriffsbestimmungen (Sammelbegriffe) von den zu suchenden Worten. Die Zettel bleiben an ihrem Ort. Es brauchen nicht alle Zettel gefunden zu werden. Wer zuerst die richtige Lösung dem Schiedsrichter übergibt, ist Sieger.

733 Perlen-Suche. Ca. 100 buntfarbige Papierstücke verstecken. Jedes Papier wird nach seiner Sichtbarkeit mit entspr. Punktezahl bewertet. Weiß z. B. nur 1 Punkt, dunkelbraun oder grün 5 Punkte. Wer nach 30 Min. am meisten Papierschnitzel bzw. Punkte eingesammelt hat, ist Sieger. (Auch 2 Parteien: Punkte zusammenzählen!)

734 Sperre. 2 Gruppen. 1 Gruppe marschiert vom Lager aus 10 Min. nach Westen; die 2. Guppe 5 Min. nach Westen. Genau 15 Uhr beginnt das Spiel. Die 1. Gruppe muß ungeschlagen innerhalb 30 Min. im Lager zurück sein, einzeln oder geschlossen, je nach Vereinbarung. (Seitliche Abgrenzung des Spielfeldes evtl. notwendig, aber diese erst beim 2. Spiel durchführen. Die Spieler sollen selber die Notwendigkeit 1 Abgrenzung vorschlagen.)

735 Gefährliche Fahrt. 2 Gruppen haben ihre Burg ca. 600 m voneinander entfernt. Ab 15 Uhr versuchen beide Gruppen innerhalb 30 Min. im feindlichen Lager zu sein. Gefangennahme auf Anruf. Abschlag in der eigenen Zone oder sonstwie.



736 Räuber u. Kaufleute. 2 gleichstarke Parteien: Die Räuber legen sich entlang eines Weges (oder Waldschneise) in den Hinterhalt. Die Kaufleute folgen 10 Min. später und ahnen das Unheil. Die Kaufleute dürfen höchstens 10 m abseits von der Straße laufen und versuchen durchzubrechen.

B Die Kaufleute haben Schätze (gefüllte Rucksäcke usw.) mit sich und müssen damit unbedingt das Straßenende (Burg) erreichen.

C Die Räuber verteilen sich entlang eines 200 m langen Weges oder Waldrandes. Die Kaufleute kommen quer aus dem Wald und wollen durchbrechen.

D Die Kaufleute gehen rechts um einen See oder Berg herum; die Räuber links.

E Die Kaufleute sind im Urwald. Einige sind verwundet worden und müssen auf Tragbaren zur Stadt (Burg) gebracht werden. Scheintransporte ausführen mit Tragbahren ohne Verwundete. Diese werden bei Gefahr im Stich gelassen.

737 Feuerstellen. 2 Parteien gehen in verschiedenen Richtungen ca. je 600 m weit auseinander. Zur festgesetzten Zeit, ca. 20 Min. nach dem Start, entfachen sie ein kräftig rauchendes Feuer 5 Min. lang. Die Feuerstellen bilden die Burgen. Der Spielplan wird in verschlossenen Briefumschlägen mitgegeben (siehe Burgenkampf usw.). Z. B. innerhalb 20 Min. ist die gegnerische Burg zu suchen und zu besetzen.



738 Telegrafenlinie zerstören. Um ca. 6 Bäume (Telegrafenbäume!), die in gerader Linie (Straße) stehen und je ca. 20 m voneinander entfernt sind, werden in Armhöhe Papierbinden gelegt. Die Grenzer verteidigen ihre Telegrafenlinie. Die Delawaren greifen an und versuchen, die Bänder abzureißen. Überzahl hat Schlagrecht! Die Grenzer müssen durch Späher zeitig alarmiert werden und an die bedrohten Punkte eilen.

B Weniger Bäume oder kürzere Entfernung: Raufrecht.

739 Die Verbündeten. 2 Parteien: Grenzer und Indianer. Die Indianer wollen die Grenzer überfallen. Die Indianer sollen von ihrem Nachbarstamm, mit dem sie verbündet sind, Verstärkung bekommen. Zwischen beiden Stämmen liegen die Grenzer und wollen die Vereinigung verhindern.

B Die Indianer sammeln sich aus 4 Dörfern.

C Die Indianer kommen einzeln aus allen Richtungen.

740 Freund oder Feind. 3 gleichstarke Parteien. Die Huronen und Irokesen haben wieder das Kriegsbeil ausgegraben. Zwischen ihnen liegen die Dakotaindianer. Keiner weiß, zu welcher Partei sich diese schlagen werden. Die Dakotaindianer stimmen ab und ziehen mit in den Kampf.

741 Meldeläuferspiel. 2 allgemein bekannte Burgen. Beide Parteien stellen vor ihren Burgen Postenketten auf. Postenkette nur nach 1 Seite hin. Nur von dieser Seite her darf angegriffen werden. Für jeden Indianer gilt es, die feindliche Kette zu durchbrechen und in der Burg 1 Zeichen (Keule, Unterschrift) zu hinterlassen. Wird ihm auf dem Rückweg der Lebensfaden abgenommen, so kann er trotzdem zu seiner Postenkette zurückkehren. Burg erreicht = 2 Punkte. Eroberter Lebensfaden = 1 Punkt. Der erfolgreiche Indianer kann mehrmals die feindliche Burg erstürmen; muß aber jedesmal wieder erst zu seiner Burg zurückkehren.

B Die Lage der Burgen ist unbekannt.

C Bei wenigen Spielern nur 1 Burg.

D Nur die Posten können abschlagen (3 Schlag) und bekommen dann den Lebensfaden.

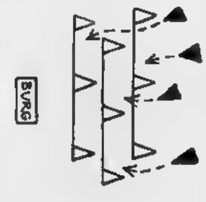
E Die Burg muß einzeln erobert werden.

F Der Eroberer erhält freien Abzug.



742 Ritter und Bürger. (16—60) (200 x 200 m) In den diagonal gegenüberliegenden 4 Ecken des Spielfeldes sind 2 Burgen bzw. 2 Städte. Die Besatzung beträgt den zehnten Teil jeder Partei. Gefangene werden im ordentlichen Ringkampf gemacht und müssen dann freiwillig mit in 1 Burg (Stadt) gehen. Wird 1 Gefangenentransport angegriffen, so dürfen die Gefangenen nicht mitkämpfen. Die Gefangenen sind befreit, wenn alle Begleiter gefangen oder ausgerissen sind. Zu 2 Gefangenen gehört 1 Mann Besatzung. 1 Stadt (bzw. Burg) wird erobert und Gefangene daraus befreit durch das Erscheinen fünffacher Übermacht. Eroberte Städte und Burgen erhalten Besatzung.

B Bei wenigen Spielern nur 1 Burg und 1 Stadt.



743 Postenkette. Im schmalen, gut begrenzten Gelände steht der Feind mit 3 Postenketten, mindestens je 50 m Abstand von Kette zu Kette und untereinander! Wir wollen in ½ Stunde durch die Posten zu unserer Burg durchstoßen. Der Durchbruch jeden Spielers durch 1 Kette zählt 1 Punkt. Erhalten wir die Hälfte der möglichen Punkte, haben wir gewonnen. Nur der Feind hat Abschlagsrecht.

744 Schleichen und Beobachten. In 1 Waldstück suchen 2 Patrouillen einander Wer zuerst die andere anruft, hat gewonnen.

B Die beiden Parteien gehen einzeln bzw. suchen einander. Angerufene scheiden aus.

C Die Parteien schleichen als Postenkette gegeneinander.



745 Indianerstafette. Durch ein von 3 Schiedsrichtern besetztes Waldstück ist 1 Nachricht zu bringen. Gleichgültig, wie es geschieht. Fehlerloses Überbringen 10 Punkte. Die schnellste Mannschaft 3 Punkte dazu. Jeder g e s i c h t e t e Mann 1 Minuspunkt. Z u e r s t verteilen sich die Mannschaften im Gelände, d a n n die Schiedsrichter. Jeder muß die Nachricht mindestens 30 m befördern. Die Schiedsrichter werden mit verbundenen Augen zu ihrem Beobachtungsplatz vom Spielleiter geführt.

746 Glücks-Spiel. 2 Parteien. Unter beiden Parteien werden in gleicher Anzahl Ausweise verteilt Je 1 Drittel der Ausweise enthält 1 Kennzeichen: Schere, Papier oder Stein. Begegnen sich zwei Feinde, so müssen sie ihre Ausweise vorzeigen, und die Entscheidung fällt wie beim Knobeln. Papier besiegt Stein. Stein besiegt Schere. Schere besiegt Papier. (Die Spieler können auch in der sonst üblichen Weise knobeln. Auch Münze: Zahl oder Bild. ‚Gerade' oder ‚Ungerade' durch Fingerausstrecken Wer den anderen durch diesen Zufall besiegt, rechnet sich einen Pluspunkt an oder läßt sich dessen Ausweis geben) Der Besiegte scheidet aus oder holt sich beim Schiedsrichter neues Leben bzw. den Ausweis Nur Einzelkämpfe.

B Die Spieler bekommen numerierte Ausweise von Nr. 1 an. Treffen 2 Gegner aufeinander, so nimmt die höhere Zahl die tiefere gefangen Nr. 1 kann die höchste Nr gefangennehmen.

C Jede Partei hat 1 Spion; dieser ist unverletzlich und kann die Nummern der Feinde erkunden und seinen Freunden ausplaudern. Der Spion hat 1 Sonder-Ausweis und bekommt immer Auskunft.

747 Boten fangen. 1 Lager mit 1 Freimal von ca. 100 m. Durch das Lager läuft 1 Grenzlinie (Weg), die von niemand überschritten werden darf. Der Anmarschweg wird von der einen Seite durch die rote Partei, von der anderen durch die blaue Partei bewacht. Je 1 km vom Lager entfernt, startet 1 Bote von der anderen Partei und versucht, dies Lager zu erreichen. Zeit: 1 Stunde.

B Mehrere Boten.

C 3 Parteien: 2 Wach-Parteien, die 3. Partei greift 20 Min. lang an. Möglichst gleichmäßig viel Boten durch beide feindlichen Linien schicken. Das Spiel wird 3x wiederholt. Jede Partei ist einmal Angreifer (Botenpartei). Die Partei, die am meisten Boten durch die Linie gebracht hat, ist Sieger.

D Der erfolgreiche Botschafter kann nochmal 1 Botschaft holen und bringen.

748 Öl-Leitung sprengen. 2 Parteien. Eine ca. 200—300 m lange Öl-Leitung wird durch eine unbelebte Straße dargestellt. Die Ölwärter verteidigen die Leitung, die Attentäter versuchen sie zu sprengen Dies ist erreicht, wenn 1 einfaches Zeitungsblatt auf der Öl-Leitung (Straße) angezundet und verbrannt ist. Jede Partei greift 20 Minuten an (bzw. verteidigt). Welcher Partei sind die meisten Attentate geglückt? Brennendes Blatt = 1 Punkt, verbranntes Blatt = 3 Punkte.

749 Kampf um den Schatz. 2 Parteien haben 2 — ca. 200 m entfernte — Burgen. Ca. 300 m von beiden Burgen entfernt, befindet sich 1 Schatz (5 Fahnen oder Balken). Der Ort des Schatzes wird beiden Parteien zu Beginn des Spieles erklärt (z. B. 300 m südlicher Richtung, 1 einzelne Baumgruppe, Pappeln). Es gilt, die Schätze ins eigene Lager zu bringen. Um jede Burg 1 Freimal (20 m Durchmesser) Jeder Spieler kann nur 1 Stück des Schatzes entführen. Schiedsrichter. Der Schatz muß sofort ins eigene Lager gebracht werden (evtl. Zeitkontrolle).

B Die Schätze müssen nicht sofort ins Lager gebracht werden. Das Lager ist aber unangreifbar.



750 Die feindlichen Autos. 1 oder mehrere Autos (Radfahrer) fahren (jedes für sich) eine bestimmte ca. 6—10 km lange runde Strecke. Die Autos tragen auf dem Kühler 1 gr. weiße Fahne und 2 verschiedene Farben vorne und hinten an den Kotflügeln. Die Parteien tragen verschiedenartige (bunte) Kopfbedeckungen und verteilen sich an den Durchgangsstraßen. Auf jeder Rundstrecke fährt 1 Auto 3x. Es ist Aufgabe jedes Spielers, die bei der Runde wechselnden Farben und die gesichteten Wagen (Nummern) aufzuschreiben. Die Wageninsassen (Radfahrer) notieren sich die gesichteten verschiedenen Kopfbedeckungen der Spieler. Die Spieler melden ihre Ergebnisse einzeln. Für jede vollständige, richtige Meldung erhält der Spieler 10 Punkte. Die Punkte jeder Partei werden zusammengezählt. Für jeden von den Fahrern entdeckten Parteiangehörigen werden 3 Punkte in Abzug gebracht.

B Jede Partei gibt nur 1 Meldung ab (aus den Beobachtungen aller Parteimitglieder). Die richtige Lösung zählt dann 30 Punkte.

751 Schatzgräber. Für dieses Spiel müssen wir Kartenlesen (Kompaß) können. Michael gibt jedem 5 Min. die Karte. In der Karte

sind verschiedene Punkte eingezeichnet. Jeder merkt sich diese Punkte oder macht sich 1 Skizze. Einzeln (oder zu Dritt) geht's los. An den verschiedenen Punkten liegen etwas versteckt (unter Laub, an 1 Ast) die Schätze. Das sind Spielmarken, von denen jeder 1 mitnimmt.

B Statt Spielmarken kleine Papptafeln, auf denen jeder unterschreibt.

C Auf den Tafeln steht der weitere Weg. (Zeichnung, Kompaßzahl, Himmelsrichtung oder Schrittzahl.)



752 Orientierungsspiel. (5—15) Von verschiedenen Punkten aus starten wir einzeln oder in kl. Gruppen mit Hilfe der Karte oder des Kompasses auf 1 bestimmtes, markantes Ziel. Kurz bevor 1 Junge startet, kennzeichnen wir ihn zur blauen oder roten Partei (Wollfäden, Losungswort). Jeder kann jeden überfallen.
Die Parteien müssen sich zusammenfinden. Die schnellste Partei soll 1 Burg am markanten Punkt errichten und gegen die andere verteidigen.

B Wir legen 1 schweren Stein oder Baumstamm als Kriegsschatz dorthin. Wer diesen Schatz um 18.00 Uhr in Besitz hat, hat gewonnen. Gefangene durch Fesseln.

C Wir stellen an dem markanten Punkte 1 kleine versteckte Papptafel mit weiteren Marschanweisungen auf. (Himmelsrichtung, Minutenzahl.) Auch Anweisungen: ‚Bis zur nächsten Eiche!' So geht es von Punkt zu Punkt, von Tafel zu Tafel. Allein oder zu Dritt starten wir im Minutenabstand. Wird 1 Gruppe eingeholt, die v o r h e r gestartet ist, muß diese warten, bis die Überholenden außer Sicht sind.

D Wir geben 1 verschlossenen Brief mit, der erst an 1 bestimmten Ort oder zur bestimmten Zeit geöffnet werden darf.

E Wir geben mehrere numerierte Briefe mit, die nacheinander geöffnet werden dürfen.

F Wir haben die Briefanweisungen an bestimmten Orten versteckt.

753 Lagerüberfall. Die Goldgräber ziehen in den Wald und schlagen 3 Zelte als Lager auf, möglichst versteckt. Jedes Zelt ist ca. 30 m vom nächsten Zelt entfernt. Nach 20 Min. folgen die Präriewölfe, suchen das Lager und versuchen, die Zelte zu klauen. (Geklautes Zelt = 3 Punkte.)

754 Lagermeuterei. Heinz verkündet, daß 1 Verschwörung gegen ihn geplant sei. Heinz sagt zu Günter, e r soll die Meuterei anstiften. Günter sammelt insgeheim die Hälfte des Lagers als Meuterer. Sie verabreden 1 geheimes Zeichen (Schnur um das linke Handgelenk usw.). Plötzlich hält Günter seine Revolutionsrede. Der Kampf Mann gegen Mann entbrennt, bis 1 Partei in Fesseln liegt.

B Günter darf nur 1 Drittel der Leute einweihen. Zeit des Überfalls beliebig. Es müssen aber alle Spieler im Lager sein. Nicht nachts.

C Günter weiht so wenige Spieler wie möglich ein. Es wird 1 List ersonnen. (Evtl. auch nachts.) Grobe Täuschung, z. B. Unfall usw., ist nicht erlaubt.



755 Lagerdieb. Heinz gibt bekannt, daß jeder sofort das Lager alarmieren soll, wenn die Lagerfahne geklaut wird. Alfred wagt es, klaut die Fahne und versucht zu entkommen. Wird er entdeckt, so hetzt das ganze Lager hinterher. Wird Alfred bis zur Sichtgrenze nicht entdeckt, so wandert er mit der Fahne einmal um das Lager herum. Ist dann noch immer alles ruhig, so meldet er Heinz seinen erfolgreichen Diebstahl.

756 Taler suchen. 1 reicher Mann hat auf 100 m Waldweg (rechts und links viel Gestrüpp) ca. 50 Taler verloren (alte Pfennigstücke). 2 Parteien verstreuen sich beliebig auf beiden Seiten des Weges. Es gilt, möglichst viele Taler für seine Partei einzusammeln. Man darf die andere Partei behindern, aber nicht beklauen. Jeder darf sich nur 10 Sek. auf dem Waldweg aufhalten. Schiedsrichter auf dem Weg.

B Mit Klauen und Rauben. (Gewalt.)

C Die suchenden Parteien marschieren aufeinander zu.

757 Suchen und Rauben. 1 Flieger ist abgestürzt. ¼ der Spieler Räuber und ¾ Polizisten. Zuerst zieht der abgestürzte Flieger in den Wald und versteckt sich. Nach 5 Min. folgen die Räuber. Sobald diese den Flieger gefangen haben, alarmiert 1 Polizeiagent (der den Räubern unauffällig mitgegeben wurde) die im Lager wartende Polizei. Wird der Agent von den Räubern geschnappt, so rückt die Polizei nach 30 bis 45 Min. — je nach Spielfeldgröße — selbständig nach. Der Flieger wird inzwischen von den Räubern möglichst gut versteckt. Innerhalb von 60—90 Min. müssen die Polizisten mindestens den Flieger oder ⅔ der Räuber gefangen haben, um zu gewinnen. Die Gefangenen werden gefesselt zum Polizeipräsidium gebracht, können aber unterwegs fliehen oder befreit werden.

B Mehrere Agenten folgen den Räubern.

C Beide Parteien sind gleichstark.

758 Spürhunde. 2 Parteien: Räuber und Polizei. Die Räuber fliehen (mit 10-Min.-Vorsprung) mit dem geraubten Gut. Der Raub besteht aus mit Heu gefüllten Rucksäcken oder 3 Medizinbällen. Die Räuber hinterlassen 1 Spur (Schnitzeljagd) mit vielen Abzweigungen. An 1 geeigneten Stelle errichten die Räuber 1 Burg und verteidigen den Raub.

B Die Räuber haben 1 stoßfesten Burschen geraubt. Dieser folgt jedem, der ihn fuhrt, willenlos nach. Wer die Beute bzw. den Burschen nach der festgesetzten Zeit von etwa 90 Min. in Gewalt hat, ist Sieger.



759 Ostereiersuchen. Irgend 1 Junge (nicht immer der Chef), dieses Mal Arno, läuft in den Wald (abgegrenzt) und befestigt in Augenhöhe um 20 verschiedene Bäume herum steife Papierringe. Dann suchen alle Jungen einzeln diese Ringe. Jeder Junge malt auf den Ring sein Zeichen. Am Schluß des Spieles sammelt Arno seine Ringe wieder ein. Wer (die Partei) die meisten Zeichen hat, ist Sieger.

B Karl verteilt ca. 40 Papierstreifen beliebig im Wald (an 1 Baum, Strauch hängen, auf den Boden legen usw.).

C Bob läuft in den Wald und verteilt (versteckt) ca. 100 kleine Streifen. Die Jungen sammeln diese Streifen. Wer die meisten vorzeigen kann, hat gewonnen.



760 Bachkampf. 2 Parteien. Jede versucht, die andere durch Hineinwerfen von Steinen mit Wasser zu bespritzen.

B Jede Partei hat Stöcke und haut damit ins Wasser.

C Erobern des feindlichen Ufers. Abgegrenztes Ufergelände ca. 40 m. Überspringen des Baches, evtl. Stangensprung oder Durchwaten.

D Ins Wasser geworfene Feinde scheiden aus.

E Alle spielen weiter. Die Partei, die nach 10 Min. das (die) Ufer mit den meisten Leuten besetzt hat, gewinnt.

761 Feuersuche. Willi entfernt sich 1 km vom Lager und entzündet 1 Feuer. Zur bestimmten Zeit macht er 5 Min. lang mit nassem Gras viel Rauch. Um dieselbe Zeit schlägt Heinz Alarm. Jeder bekommt 1 Nummer. Sobald das Feuer aus ist, starten die Jungen in 20 Sek. Abstand zum Feuer. Willi notiert Ankunftszeit und Nummer.

B Wir verbinden die Feuersuche mit 1 Waldspiel. Wir lassen 2 Feuer in verschiedenen Richtungen anzünden und zu gleicher Zeit Rauch machen. Den beiden letzten und findigsten Läufern geben wir den Räuberspielplan mit.

C Heinz teilt die Meute in 2 Parteien, erklärt den Spielplan, zeigt ihnen die beiden Feuer — das sind die beiden Burgen — und entläßt sie, sobald die Feuer nicht mehr rauchen.

762 Blinde Waldläufer. Horst führt die blinden Spieler, die sich an den Händen halten, ca. 500 m durch Wald und Feld. (Hörbare, markante Punkte: Kiesweg, Brücke, Bachrand, Straße, Zaun.) Die Spieler versuchen, einzeln, genau denselben Weg wieder zurückzugehen.



B Horst geht allein zum Ausgangspunkt zurück. Fred, einer der Blinden, läßt nach 3 Min. die Augenbinden abnehmen und gibt das Signal zum Wettlauf. Sieger ist, wer zuerst Horst am Ausgangspunkt wiedergefunden hat.

C Horst stellt die Blinden einzeln mit ca. 50 m Zwischenraum auf. Auf 1 Signal von Fred reißen sie sich die Augenbinden ab und laufen alle selbständig zurück. (Die Aufstellung erfolgt möglichst so, daß sich die Jungen beim Start [Pfiff] nicht sehen können und gleichweit vom Ziel entfernt sind.)

763 Schätze suchen. In der Nähe des Lagers werden Schätze (Äpfel, Keks usw.) versteckt in Sträuchern, an den Bäumen usw. Diese können in der Freizeit abends oder innerhalb 1 (Nacht-) Spieles von den Spielern gesucht und verzehrt werden.

B Sehr geeignet fur Angsthasen nachts! (Der Spieler bekommt evtl. schlecht leuchtende Laterne mit.)

C Gespensterwald. Nachts. Aufgehängte Äpfel usw. Aber auch wehende Hemden am Kleiderbugel, Papierwände. Evtl. verkleidete Gespenster. Wir sagen nur: ‚Gespensterwald mit Süßigkeiten. Wer hat Mut?' Vorsicht: Knüppel, Messer, Steine nehmen verboten!

764 Nachtspiele. Sie sind schwierig durchzuführen. Spielfeld kleiner nehmen und genau abgrenzen durch Wege, Zäune usw., sonst verlaufen sich die Jungen. Laute Signale bei Spielschluß. Abzählen! Erst mit einfachen Spielen beginnen.

A Paul sitzt am Lagerfeuer und schaut in die Glut. Wir schleichen uns an. Hört Paul einen, so zeigt er auf ihn. Dieser muß aufstehen und 10 Schritte zurückgehen.

B Auf einem genau abgegrenzten kl. Spielfeld verbirgt sich 1 Löwe; wir suchen ihn. Wer ihn zuerst findet 1 Pluspunkt.

C Der Löwe brüllt einmal (oder mehrere Male), um uns die Richtung zu zeigen. Wir suchen einzeln.

D Der brüllende Löwe wandert umher und brüllt hin und wieder.

E Der Löwe wird zum Leuchtturm. Er blinkt einmal im Kreis herum und bleibt am Ort.

F Der Leuchtturm wandert umher.

G Der Löwe zundet ziemlich weit entfernt 1 Feuer an.

H Der Löwe zündet 1 Feuer an und macht durch Aufwerfen von Laub viel Rauch. 1 Flamme ist nicht mehr sichtbar. Die Spieler müssen die Feuerstätte durch Geruch finden.

I Willi wandert mit 1 Flöte und pfeift alle halbe Min.; einzelne Spieler suchen ihn.

J 2 oder 3 wandernde Pfeifen.



K Paul sitzt in der Mitte des Lagers ohne Feuer, aber mit 1 Stabtaschenlampe (genauer Strahl, kein Streulicht). Hört Paul 1 Geräusch, richtet er die Lampe genau dorthin und knipst an. Umherleuchten verboten. ‚Beleuchteter' muß 20 Schritt zurück. Pluspunkt für Paul. Leuchtet Paul umsonst = 1 Minuspunkt für ihn selbst.

L Suchspiele. Leucht-Weg. Hans wandert mit der Laterne durch den Wald. 2 Min. später laufen die Spieler einzeln hinterher. Wer Hans zuerst erreicht hat, ist Sieger. Sobald Hans erreicht wird, setzt er seine Laterne auf den Boden und wartet, bis alle heran sind.

M Hans trägt die Laterne 10 Schritt offen und 20 Schritt verdunkelt.

N Der Löwe ahmt 1 Tier- oder Vogellaut nach. Pfeift oder bricht Holz.

O Sind unsere Jungen in Ordnung, verabreden wir, daß alle, die den Löwen aufgefunden haben, sich still dazuhocken. So irrt der letzte so lange durch den unheimlichen, stillen Wald, bis er über die grinsende Löwenmeute stolpert.

P Wir gehen in Schlangenlinie 10 Min. durch den dunklen Wald. Und versuchen dann, genau denselben Weg zurückzufinden. Abwechselnd wird geführt. Auch: längere Strecken oder Markierungen anbringen, einzeln zurückgehen, Zeit messen.

Q Am Tage legen wir 1 Skizze unseres Nachtmarsches an und versuchen, einzeln denselben Weg zurückzufinden.

765 Parteienspiele nachts. Die Kennzeichnung ist sehr schwer. Die Gruppen mussen gut zusammenbleiben. Losungswort, Pfiff und gut sichtbare Kennzeichen (Taschentuch am Arm). Einfache Aufgaben. Kleines Spielfeld mit sehr deutlichen Abgrenzungen.

A Die Trapper bilden Postenkette und sperren 1 Waldstück ab. Die Indianer versuchen durchzubrechen. Auf Anruf müssen die Indianer zurück. (Oder Schlagrecht, Lebensfaden, Raufrecht.)

B Die Trapper verteidigen ihre Burg. Kreisförmiges Freimal um die Burg. Posten dürfen Freimal nicht betreten. (In der Burg brennt Lagerfeuer oder Laterne.)

C Auf 1 Weg begegnen sich aus 2 verschiedenen Richtungen Trapper und Indianer. Keiner darf mehr als 5 m vom Weg abweichen. (Hinterhalt legen.)

D 2 Postenketten gehen aufeinander los.

E 2 Parteien suchen sich.

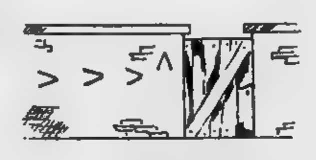
F 2 Lager — nur ca. 70 m voneinander entfernt — bekämpfen sich. (Lager ohne bzw. mit Freimal oder Lagerfeuer.) Im Lager Fahne oder Schätze.

G Die meisten Tages-Waldspiele eignen sich auch nachts. Je nach dem Alter und den Fähigkeiten unserer Indianerleute. Spielplan vereinfachen und Spielraum verkleinern.

Stadtspiele

766 Stadtspiele. Viele Waldspiele können wir auch zu Stadtspielen ummodeln Aber da wir keine Lust haben, im Krankenhaus zu landen (Verantwortung des Gruppenführers!), spielen wir nur auf Plätzen, Anlagen oder verkehrsarmen Straßen Grundsätzlich spielen wir nur Stadtspiele, in denen n i c h t gelaufen werden darf. K e i n e (öffentlichen) Verkehrsmittel benutzen. Genaue Spielgrenzen. Straßenzüge, Spielregeln und Spielschluß.

767 Pfeilspiel. Die ‚Schnitzeljagd' in der Stadt. Statt Papier nehmen die Füchse Kreide und bringen bei jedem Ausweichen von der geraden Linie 1 Pfeil an. Statt Pfeil genügt auch 1 Winkel aus 2 Strichen. Durch Höfe, Häuser, Geschäfte, über Mauern geht die Jagd. Wir folgen einzeln oder in Gruppen zu 2 bis 4.



B 2 Parteien 2 Füchse starten vom Heim aus in verschiedenen Richtungen und verabreden genau 1 T r e f f p u n k t , wo sich die beiden Pfeile vereinigen. So entsteht 1 Ring bzw. K r e i s . Die beiden Parteien starten gleichzeitig nach etwa 10 Min. in den verschiedenen Richtungen. Welche Partei ist zuerst wieder im Heim? (Nicht laufen evtl.)

C Jagd mit Kreidepfeil durch ruhige Straßen. Die Füchse sollen sich die Straßen merken. Die Jagd endet z. B. im Hof. Dort befindet sich 1 versteckter Zettel, auf dem steht: ‚Nimm den 3. Buchstaben der 1. Straße, den 4. Buchstaben der 2. Straße usw. Die Buchstaben ergeben das Versteck des Fuchses; z. B. UNIVERSUM; der Fuchs steckt im UNIVERSUM.

768 Hinweise: Viele Waldspiele können wir umbauen. Ohne Laufen! Visitenkarten statt Lebensfäden. Z. B. Goldsucher. Orientierungsspiel durch die Straßen. Orientierungstafeln an den Anschlagsäulen, Kreidepfeile usw.

769 Sherlock Holmes. Der Meisterdetektiv persönlich (es ist Rolf, unser Gruppenführer) hält sich unter irgendeiner Maske von 16.00 bis 17.30 Uhr in den 5 Hauptverkehrsstraßen A, B, C, D. E auf. Er darf Geschäfte nicht länger als 1 Minute betreten. Wer ihn erkannt hat, nähert sich ihm unauffällig und sagt die Parole: ‚Alte Schachtel'. (Oder besser: ‚Entschuldigen Sie bitte: Wieviel Uhr ist es?') Sherlock Holmes gibt dem Detektiv 1 numerierte Visitenkarte. (Wir gehen einzeln.) Um 17.30 Uhr Treffpunkt an der Marktkirche. Von dort jagen wir unseren Sherlock Holmes ins Heim.

B 3 verkleidete Detektive werden gesucht.

C Zur Erschwerung muß Sherlock Holmes ein mindestens 50 x 20 x 10 cm großes Paket mit sich führen. (Paket verbergen erlaubt.)

D Er muß ein 50 cm langes und 2 cm breites rotes Band offen tragen. (Z. B. als Mädchen um den Hut.)



770 Detektivinstitut. Die Hälfte unserer Meute sind Detektive. Einzeln gehend. Die Verbrecher haben sich verkleidet und laufen in dem abgegrenzten Bezirk herum. (Die Detektive können auch verkleidet sein.) Erkannte Verbrecher geben ihre Visitenkarte.

B Beide Parteien haben sich verkleidet und geben Zettel. 1 Zettel bekommt nur der, der den anderen z u e r s t überrascht, z. B. von hinten anfaßt bzw. anspricht. Sieger ist der, der die meisten Zettel hat und keinen abgeben brauchte.

C Die verkleideten Detektive suchen die unverkleideten Verbrecher und fordern Zettel ab. Nicht laufen!



771 Bankräuber. 1 oder mehrere (verkleidete) Bankräuber müssen ihre geraubten Pakete von der Bank zum Hauptbahnhof, unter Benutzung bestimmter Straßen, bringen. Keine Verkehrsmittel benutzen.

772 Opiumschmuggler. 2 Opiumschmuggler müssen 9 Pakete verschiedener Größe in bestimmter Zeit von der Wagnerstraße 10 zur Königsstraße 46 bringen. Wird 1 Schmuggler entdeckt, so muß er sich durchsuchen lassen (Hauseingang) und das Opium herausgeben. Opiumpaket darf nur in Aktentasche, Jackentasche oder oberhalb des Gürtels verborgen sein. In der Wagner- bzw. Königsstraße darf kein Detektiv stehenbleiben oder Posten fassen. Nicht laufen.

B Etwa ¼ der Spieler sind Opiumschmuggler. Aber nur ¼ der Schmuggler hat Pakete. Diese dürfen im Spielverlauf untereinander weitergegeben werden.

C Sehr viele Pakete. Die Schmuggler müssen mehrmals gehen.

D Doppelt so viel Pakete wie Detektive. Die Schmuggler können beliebig oft — mit oder ohne Pakete — gehen. Auch Pakete weitergeben, verstecken, halbwegs abholen usw.

E Jeder Schmuggler muß 4 mal gehen und 2 Pakete selbst bringen. Jeder Detektiv hat nur 4 Ausweise. Bei jedem Schmuggler, den er anhält, muß er 1 Ausweis abgeben. (Anzahl der Pakete, Anzahl der Schmuggel-Gänge und der Ausweise muß jeweils nach den örtl. Verhältnissen — Verkehr, Alter der Spieler — verändert werden.)

F 2 gleichstarke Parteien, unverkleidet. Die Opiumschmuggler müssen bis 18.00 Uhr das Heim mit dem Opium erreicht haben und dürfen ab 16.30 Uhr den Bahnhof durch die beiden Hauptausgänge verlassen. Alle Opiumschmuggler tragen Taschen, mit Papier aus-

gestopft. Nur in 1 Tasche befindet sich 1 normaler Ziegelstein, das Opium. Die Detektive dürfen die Taschen jederzeit untersuchen. Die Taschen dürfen ausgewechselt werden. Nicht laufen.

773 Spielhölle aufsuchen. Bob, dem Meisterdetektiv, gelang es, in 1 Spielhölle zu kommen. Er wurde aber im Auto mit verdunkelten Fenstern hingefahren. Er sah nur 1 dreistöckiges hohes Haus mit Balkon im 1. Stock und 1 sehr gut gepflegten Vorgarten. Es muß in der Nähe der Christkönigs-Kirche liegen; denn am Ende der Straße sah er deren Türme. Wer hat zuerst das Haus gefunden? (Ähnliche Beschreibungen entwerfen.)

774 Verbrecherhaus. Alfredo — der Sohn des Millionärs — war von Verbrechern verschleppt worden, aber wieder ausgerissen. Wir wollen das Verbrecherhaus suchen. Alfredo berichtet: ‚Ich kam aus unserer Villa, Parkstraße 13, ging die Allee zur Kreuzkirche hinunter und wurde genau an der Litfaßsäule überfallen und bekam 1 Binde. Ich konnte nichts sehen, zudem war es schon dunkel. 120 Schritte ging es die Allee weiter, dann scharf rechts ab. Dreimal überquerten wir Straßen. Dann links rum, Straßenbahn, Wirtshaus mit Tanzmusik usw. Jeder schreibt sich die Meldung nieder und hetzt los. Die erfolgreichen Detektive werden von der Verbrecherbande im Verbrecherhaus feierlich empfangen. Reihenfolge aufschreiben.

775 Schaufensterprüfung. Fred — unser Künstler — hat 1 kitschigen, religiösen Gegenstand in einem Schaufenster gesehen und sich darüber geärgert. Er wollte ihn uns zeigen, kann sich aber nicht mehr des Geschäftes entsinnen. Fred weiß nur noch, daß es in der Maximilianstraße war und daß er 8,50 DM gekostet hat. Wer hat es zuerst gefunden? Treffen im Heim spätestens in 40 Min.

B Den Inhalt 1 Schaufensters einprägen und ins Heim zurücklaufen und aufnotieren. Gesamtzeit 15 Min.

C Dasselbe mit 1 Plakatsäule.

D Felix führt uns an 5 Schaufenstern vorbei. 1 Min. pro Schaufenster.

E Schwieriger ist folgendes festzustellen: die teuerste und billigste Uhr in welchen Geschäften der Ludgeristraße? (Schreibwaren, Sportgeräte, Anzüge.) Das schönste, geschmackvollste Schaufenster, oder das wirkungsvollste, anlockendste Schaufenster (und Gegenteil).

776 Museum. Wer hat zuerst Gemälde bzw. Skulpturen gefunden, die am besten Wut, Trauer, Zügellosigkeit, Freude, Verzweiflung darstellen? 1 Gemälde suchen, das am besten in unser Heim, in unsere Jugendbude oder in unsere Kirche (Schule) hineinpaßt?

777 Augen auf! Einzeln oder gruppenweise werden die Spieler losgeschickt (ohne Uhren). Es gilt, verschiedene Dinge zu finden. Z. B. Streichholz = 1 Punkt, Streichholzschachtel = 2 Punkte, Knopf = 3 Punkte, Geldstück = 5 Punkte. Oder ausgestellte Gegenstände suchen und Preise merken, z. B. Fußballschuhe, Kochgeschirr, billigste Uhr, teuerster Pelzmantel usw. Zeitdauer 30 Minuten. Wer zu früh oder zu spät kommt, erhält Minuspunkte. 2 Min. = 1 Punkt.



778 Verbrecherjagd. Ruhiges Viertel. 2 Parteien. 1 Verbrecher marschiert los, nicht zu schnell. 1 Gruppe folgt ihm. An jeder Ecke (Sichtweite) bleibt ein Junge stehen, von Ecke zu Ecke ca 70 m, nicht mehr! Kürzere oder längere Strecken ausgleichen. Wenn der Drittletzte an einer Ecke stehenbleiben muß, winkt er mit den Armen (pfeift).
Dieses Signal wird an alle weitergegeben und die Gruppe rast los bis zum Verbrecher und stellt ebenfalls Posten aus. Die Posten der 1. Gruppe sammeln sich zum 1. Posten der 2. Gruppe. Verliert 1 Gruppe die Spur, so hat sie Minuspunkte. (Der Verbrecher wartet.)

779 Stadt-Orientierungsspiel. Durch Brief, Telefon, bekommen die Jungen (Gruppen) verschiedene Aufträge: Feststellen von bestimmten Preisen (z. B. Aktentasche bei Firma X, Anzahl der Bücher im Schaufenster Y), Multiplizieren, Addieren usw. ergibt die Hausnummer eines geheimnisvollen Hauses. Der Straßenname ergibt sich aus ähnlichen Raffinessen, z. B. aus 1 Buchtitel im Schaufenster Z usw. Weitere Hinweise: kleines Zettelchen, aufgeklebt in die linke, unterste Ecke einer Schaufensterscheibe, Zettel unter 1 Ziegelstein verborgen, Botschaft auf 1 bestimmte Plakatsäule schreiben, auch Suchen eines kleinen, dicken Jungen mit blauer Mütze, der zwischen 5 und 6 Uhr auf der Hauptstraße wandelt. Dieser gibt weitere Botschaften. Bestimmte Anzahl Klopftöne, bestimmtes Pfeifen vor 1 angegebenen Haustür usw. Der Junge (die Gruppe), die zuerst den Endpunkt entdeckt hat, findet 1 kleines Geschenk oder Siegesdiplom.

Wasserspiele

800 Nichtschwimmer. Anfänger muß man mit dem Wasser vertraut machen. Bester Weg hierzu: Bewegung und Spiele. Auch hierbei nicht zu lange im Wasser bleiben. Wer trotz Bewegung friert, sofort raus!



801 Wettläufe vor- und rückwärts im knie-, hüft- und brusttiefen Wasser nacheinander ausführen. Im tiefen Wasser mit kräftigen Armbewegungen nachhelfen.

802 Vierfüßlerrennen. Liegestütz-Rennen (nur die Hände berühren den Boden, Füße nachschleifen oder Wasser schlagen) im knietiefen Wasser.



803 Ballspiel mit Gummiblase (Fußball), Wasserball oder kl. Gummiball. Volkerball mit Untertauchen, Jägerball, Hetzball, Raufball, Ball-Stafetten usw.

804 Laufspiele im knietiefen Wasser. Nachlaufen, Dritten abschlagen, hierbei muß der verfolgte Hase sich tauchend durch die Beine eines Spielers retten. Barlauf, Grenzkampf usw. Schwarzer Mann mit Tauchen: Alle tauchen und dürfen nur über Wasser abgeschlagen werden.



Tag und Nacht: Die Spieler stehen sich auf 2 Schritt im Wasser gegenuber. Der Schiedsrichter wirft 1 schwarz-weißes Brettchen dazwischen. Hetzball, Neckball, Schnurball: Jeder wirft von der Stelle aus, wo er ist, Schnur ca. 70 cm über Wasser. Unter die Schnur = Minuspunkt, Grenzball: Bei kl. Becken: Ball fausten. Beutezug bzw. Nummernlaufen: 2 numerierte Spieler aufrufen, die den Ball in die Mitte holen mussen.

805 Tummelspiele im Wasser, Holzerschwemmen, Glockenläuten, Pyramide bauen, sturer Bock, Eichkatzen baden, Prellen im 1-m-Wasser, Schubkarren-Rennen (Vordermann paddelt mit den Händen), Gemeinschaftslauf, Transportläufe, Römisches Wagenrennen, Bockspringen.

806 Wettrennen in brusttiefem Wasser, Bockspringen bzw. Überklettern, durch gespreizte Beine tauchen, auf Schultern stellen und Startsprung, Schlangenlaufen usw.

807 Zweikämpfe. Ringen im knietiefen Wasser, Brustboxen im brusttiefen Wasser, Hahnenkampf, Wasserschlacht (mit Händen) usw.

808 Hindernisrennen und Stafetten im Wasser. Z. B. unter den gegratschten Beinen 1 Spielers hindurchtauchen oder über 1 Spieler hinwegklettern. Dieser hält die Hände gefaltet vor dem Bauch, um den Spieler draufsteigen zu lassen und über die Schulter wegzuwerfen.

B Stafetten mit Tauchen durch die gespreizten Beine der dicht hintereinanderstehenden Mannschaft. (Evtl. Abstoß von 1 Spieler oder Beckenwand.)

809 Reiterkämpfe im Wasser, Reiter-Rennen und Reiter-Kämpfe (152), Römisches Wagenrennen (572).



810 Tauziehen mit Loslassen.

811 Nummernwettlauf in brusttiefem Wasser oder das Wendemal in tieferes Wasser hinauslegen.

812 Wasserball. Der Ball darf nur geschlagen und gefaustet werden.

813 **Sich gegenseitig ins Wasser werfen.** Alle gegen alle oder 2 Parteien. Oder sich im Wasser umwerfen (mit Punkten).

814 **Ringender Kreis.** Spielerkreis. In der Mitte schwimmt 1 Holzstück. Die Schwimmer versuchen, sich gegenseitig an das Holz zu bringen. Wer es berührt, scheidet aus.



815 **Hölzerschwemmen im Wasser.** Wir bilden 1 Gasse. Der Letzte legt sich am Eingang der Gasse auf den Bauch und streckt die Arme weit aus. Die Spieler ziehen das ,Holz' so rasch wie möglich durch die Gasse hindurch.

Dann läuft oder schwimmt das ,Holz' zurück und schlägt den nächsten ab (läuft selbst aber zurück an die Spitze und stellt sich dort mit auf).

B Das Holz wird an den Beinen durch die Gasse geschoben.

C Dasselbe in Rückenlage ziehen oder schieben.

816 **Tauchen.** Handstand oder Purzelbäume vorwärts. Nach Steinen tauchen, Streckentauchen. Durch gespreizte Beine tauchen. Nachlaufen: Nur unter Wasser schlagen erlaubt!

817 **Waschbütten-Rennen.** Die Spieler sitzen in Waschbütten oder auf Balken und paddeln mit den Händen.

818 **Wasser-Speier.** Die beiden Spieler sind im Wasser dicht gegenüber. Sie nehmen 1 Mund voll Wasser, drehen sich im Kreis und spritzen sich das Wasser ins Gesicht. Volltreffer werden gezählt. (Ausweichen verboten.)

819 **Prellen ins Wasser.** Die Spieler stehen hart am Wasserrand. Die Spieler prellen (mit Zeltbahn) ins Wasser hinein. Vorsicht und stehenbleiben am Wasserrand, damit der Geprellte keinesfalls am Rand aufschlägt! Die beiden zuverlässigsten Jungen stehen rechts und links unmittelbar am Wasser.

820 **Fliegen.** Elmar sitzt an der Spitze eines Sprungbretts (oder am Wasserrand), legt sich auf den Rücken und nimmt die Füße hoch. Auf seine Füße legt sich Otto mit dem Bauch (oder Kreuz), so daß er in der Waage liegt. (Arme seitwärts.) Elmar, schwingt Otto hin und her und schießt ihn dann mit 1 Schwung ins Wasser. (Auch Kanonenschießen.)

821 **Köpper.** An der Spitze des Sprungbrettes hockt Paul. Die Spieler setzen mit 1 Hechtsprung über Paul ins Wasser.

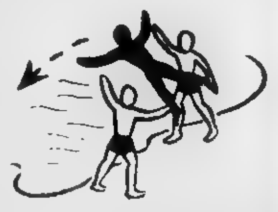
B Paul legt sich auf den Rücken, macht 1 Kerze und spreizt die Beine. Die Schwimmer machen durch die gespreizten Beine 1 Köpper.

822 Hechtsprung. 2 Spieler stehen am Rand des Wassers und fassen sich an den Händen. Sie nehmen ein Händepaar hoch, so daß ein großer Ring gebildet wird. Hierdurch springen die anderen im Hechtsprung, d. h. die Arme vorwärts gestreckt.



823 See-Schlange. Die Spieler sitzen unmittelbar am Wasserrand, Rücken zum Wasser und haken untereinander die Arme ein. Karl packt die Beine des am Ende sitzenden Spielers und kippt diese zurück ins Wasser. Alle anderen folgen automatisch nach.

824 Paket werfen. Der Schwimmer liegt auf dem Rücken. Rechts und links packen ihn 2 Spieler, je an Hand und Fuß 2x hin- und herschwingen und beim 3. Mal weit ins (tiefe!) Wasser.



B Dasselbe, der Schwimmer liegt auf dem Bauch. (Wem gelingt es, sich im Fluge umzudrehen. D. h. von der Bauchlage in die Rückenlage oder umgekehrt.)

825 Schnelligkeit. Tom wirft 1 Ball (Holz) weit hinaus. Alle starten. Wer bringt Tom den Ball zurück?

B 2 Parteien. Rauferei um den Ball.

C Tom wirft mehrere Bälle (Stöcke).

D Es genügt, den Stock ans Ufer (in 1 gr. Kreis) zu werfen.

826 Kork-Jagd. Viele bunte Korken sind auf dem Wasser verstreut. Die Schwimmer starten gleichzeitig und versuchen, möglichst viele Korken zu sammeln. Evtl. muß jeder Korken einzeln geholt und ans Ufer gebracht werden. (2 Parteien.)



B Bunte Kiesel oder Teller aus der Tiefe holen.

827 Versenken und Retten. Pit schmeißt 1 offene Konservendose (keine Flasche!) ins Wasser. Reihum wird mit Steinen (Kegeln) geworfen. Wer die Dose versenkt, erhält Pluspunkt.

B Sobald die Dose versunken ist, d. h. von der Wasseroberfläche verschwunden ist, stürzt alles ins Wasser und taucht. 2 Pluspunkte für den, der sie wiederbringt.

828 Zuspielen. 2 Parteien von je 2—6 Schwimmern. Jede Partei versucht, möglichst oft den Ball einander zuzuspielen (und aufzufangen). Für je 3 Mal 1 Punkt. Berühren des Gegners nicht erlaubt.

829 Trockene Kleider. Die Spieler stehen 100 m vom Fluß. Auf 1 Signal laufen alle zum Wasser, ziehen sich aus, Badehose an und überschwimmen den Fluß (Kleider auf dem Kopf tragend). Am anderen Ufer Lauf um ein ca. 50 m entferntes Mal und Rückkehr (ohne anziehen).

830 Kleiderschwimmen. Mit Kleidern oder Schlafanzug, Hut, Schuhen ca. 20 m Wettschwimmen und ausziehen. Die Kleider werden aufs andere Ufer oder in 1 Boot geworfen und zurückschwimmen.

B Als Stafette: Der 1. Schwimmer zieht sich Hose und Jacke an (Hut und Schuhe, evtl. Schirm). Schwimmt zum anderen Ufer (Wendemal) und zurück und zieht sich am Ufer wieder aus. Der nächste zieht dieselben Sachen an, schwimmt usw.

C Oder der 1. Schwimmer zieht sich am gegenüberliegenden Ufer aus und schwimmt zurück, schlägt den zweiten ab; dieser schwimmt zum anderen Ufer, zieht sich an und schwimmt in den Kleidern zurück. Der dritte zieht sich an usw.

831 Kunst-Schwimmen. Verschiedenes Wettschwimmen: Hände gefaltet an Wasseroberfläche halten, Rückenschwimmen oder auf dem Bauch.

B Hände gefaltet, aber Radfahrerbewegung oder Wasserschlagen mit den Beinen.

C Beine geschlossen, Zehen aus dem Wasser haltend und Rückenschwimmen.

D Rückwärts Brustschwimmen (nur wenige Meter!)



832 Regenschirm-Schwimmen. (Bunte Regenschirme, damit Wettschwimmen bei belieb. Schwimmart. Stoff darf nicht naß werden.

B Rückenschwimmen u. in zusammengefalteter) Zeitung lesen.

C Brennende Kerze bzw. Papierlaterne haltend.

D Papierteller mit Steinen halten.

E Bündel Kleider (Zeltbahn) auf dem Kopf.

F Strohhut aufheben und damit ins Wasser springen. Evtl. mit Hut Startsprung oder Hut ins Wasser voraus werfen.

G Wettschwimmen mit 1 Papierteller (Holzscheibe, Ballon), mit dem Gesicht vor sich herschiebend.

H Tischtennisball vor sich herpusten (oder vorschieben).

I Wettschwimmen mit Hindernissen: Über bzw. unter Baumstämmen. Auf 1 gr. Stamm draufstellen und Startsprung.

J Wettschwimmen und Ringstechen mit 1 mitgeführten Stock: Große (Vorhänge-)Ringe hängen ca. 50 cm über dem Wasser.

833 Zwillingsrennen. Die beiden Schwimmer (oder mehrere) haken ihre Arme zusammen und starten zusammen.

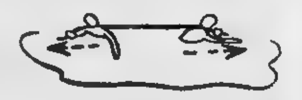
B Bauchlage: Der 2. legt die Arme auf den Rücken des Vordermannes.

C Rückenlage: Der 2. packt den 1. Schwimmer an den Fußgelenken.

D Der Vordere umfaßt mit den Beinen die Hüfte des 2.

E Rettungsschwimmen. Der Gerettete liegt auf dem Rücken, Beine zusammen. Der Rettungsschwimmer schwimmt dahinter und hält die flachen Hände an den Ohren bzw. dem Unterkiefer des zu Rettenden. Rückenschwimmen. (Auch andere Arten.)

834 Tauziehen im Wasser. 2 Parteien. Auf 1 Signal schwimmen die Parteien auf das Tau zu, packen an und schwimmen, das Tau über die Schulter legend, in entgegengesetzter Richtung.



835 2-Parteien-Tauchen. Abwechselnd taucht jeder Schwimmer nach Tellern, Geldmünzen usw. Oder 2 feindliche Spieler gleichzeitig nach 1 Gegenstand.

836 Wasser-Stafette. Die Schwimmer stehen in Stafetten-Reihen am Ufer. Der 1. startet, schwimmt bis zur Wendemarke und zurück und schlägt bei der Ablösung den 2. Schwimmer auf den Fuß.

B Stafette mit Übergabe 1 kl. Stabes.

837 Eierlaufen im Wasser. Cirka 6 Schwimmer stehen am Rand des Wassers und bekommen 1 Holzlöffel. Leo wirft 6 Tischtennisbälle gleichweit ins Wasser (auf 1 Haufen evtl.). Auf 1 Signal springen alle ins Wasser und holen so rasch wie möglich die Bälle wieder heraus, ohne die Hände zu gebrauchen (Löffel im Mund, Ball auf Löffel).

B Nur 1 bis 3 Tischtennisbälle.

C Wenn das Herausklettern gut möglich ist, müssen die Schwimmer noch ein 10 m entferntes Mal erreichen.

D Im Lager fertigt sich jeder Schwimmer Löffel und Ball selbst aus Holz an.

E Ohne Hilfsmittel: Leo wirft 3—6 kl. Stöcke. Diese sind mit dem Mund herauszuholen.

838 Walfisch-Kampf. Wir kämpfen um 1 Baumstamm (ohne Äste!), Balken oder Balkenkreuz (ohne Nägel, ohne Splitter, also gut abgehobelt), Tonne (ohne scharfe Kanten, Nägel, Eisen!).



B 2 Parteien kämpfen bei gleichzeitigem Start um den Walfisch. Dieser — 1 Baumstamm ohne Äste — muß von der blauen Partei

zum Westufer oder von der roten Partei zum Ostufer gebracht werden.

C Zweikämpfe. Um Baumstamm, Baumkreuz oder Tonne kämpfen. Durch Drehen oder Angreifen den Gegner herunterwerfen. Wer nach 1 Min. den Stamm im Besitz hat bzw. obendrauf sitzt, ist Sieger.

D Baumstamm wegziehen.

E Baumstamm reiten und wettpaddeln.

F Baumstamm reiten und sich mit dem Ball abwerfen oder gegenseitig bekämpfen. Trefferzahl.

G 2 oder mehr greifen mit der linken Hand 1 Stange. Wettschwimmen m i t 1 Balken (gegen andere Mannschaften).

839 Wasser-Rosette. 4 Spieler bilden, sich an den Händen fassend, 1 Spielerkreis. (Bauchlage.) Dann wird der Kreis gewendet, indem 1 Spieler tauchend den Platz mit seinem Gegenüber tauscht. Der gegenüberliegende Spieler macht 1 Purzelbaum vorwärts. Die beiden seitlichen Spieler legen sich auf den Rücken. Nun liegt die Rosette auf dem Rücken im Wasser. 4 weitere Spieler können die Füße der Rosetten-Schwimmer auf die Schulter nehmen und das Ganze im Kreis drehen.

840 Lanzenturnier über dem Wasser. Auf 1 Balken (Sprungbrett, Steg) über dem Wasser. Die Lanzen mit dickumwickelten Spitzen möglichst an einem (einige Meter darüber befindlichen) Balken festbinden, da sonst die Spitzen ins Wasser fallen und aufweichen.

841 Entenjagd. Bert ist die Ente, die von allen gejagt wird. Er steckt sich hinten in die Badehose 1 Taschentuch. Wer ihm das Tuch entreißt, wird selber Ente. Ente gefangen = 1 Pluspunkt. Die alte Ente darf nicht die neue Ente fangen, sondern ruht 1 Runde aus. Taucht die Ente, so darf ihr das Tuch nicht entrissen werden.

B Die Spieler setzten sich in 1 Gasse dicht gegenüber. Bert legt sich über die Knie. Alle Spieler falten die Hände und heben so den Sieger (gleichmäßig) in die Höhe.

842 Springen. Wir bauen uns 1 gut federndes Sprungbrett. Wichtig ist hierbei, 1 kl. Kokosmatte auf die Lauffläche und besonders die Spitze aufzunageln. Zweckmäßig wird die Matte an den Seiten umgeschlagen, auf der Unterseite mit Verstärkungsreifen (doppelt fassen) oder mit Latten befestigt. Keine Nägel auf der Oberseite!

B Senkrecht ins Wasser springen, möglichst ohne Spritzer.

C Paketsprung mit angehockten Beinen.

D Bombe: Der Spieler stellt sich an der Spitze des Brettes umgekehrt in Bockstellung auf und läßt sich hintenrüber kippen.

E Kniesprung: An der Spitze knien, vornüber fallen lassen und senkrecht ins Wasser hineintauchen.

F Reitersprung: Huckepack oder Schulterreiter.

G Kopfsprung. (Vorsicht: Wassertiefe und gefährlicher Boden!)

H Handstand-Sprung. Abdrehen und umwenden oder senkrecht rein und dabei leicht vom Brett abdrücken. (Nur für Meister des Handstandes, da wir ganz senkrecht stehen müssen und sonst mit den Beinen gegen das Brett schlagen.)

I Salto rückwärts, Salto vorwärts. (Auch hier genügend vom Brett abdrücken, da sonst Kopf anschlägt.)

J Hechtsprung. Am Wasserrand stehen 2 Spieler und bilden mit den Händen 1 Kreis. Hierdurch Hechtsprung.

K Zielsprung. Wir nehmen 1 aufgeblasenen Fahrradschlauch, Ventil umwickelt, und springen hindurch. (Anbinden.)

843 Wasserball. (6—14) Mannschaft 7. 2 x 7 Min. Wir können es auch im hüfttiefen Wasser spielen.

Spielfeld 10—20 m breit, 15—30 m lang. Tor 3 m breit und 1 m über dem Wasser. Wasserball 67—71 cm Umfang. Gummiball genügt.

844 Bootskämpfe. Wir kämpfen zwischen Booten oder Flößen. Kampf durch Überspringen, Draufklettern und Runterschmeißen.

■ Abwerfen der Mannschaften durch Ballwürfe (1 oder 2 Bälle). Getroffene springen über Bord.

C Auffangen der Bälle erlaubt.

D Die Kapitäne stehen aufrecht und bekämpfen sich durch Lanzenstoß. Lanze wird durch Strick an Bord festgehalten. Umgefallene Kapitäne werden abgelöst (oder müssen ins Wasser).

845 Boots-Rennen. Auch selbstgebaute Floße, Wettrudern, Wettpaddeln.



■ Wettpaddeln nur mit den Händen.

C Die Spieler schwimmen und ziehen das Boot.

D Schieben des Bootes.

■ Stehen mit gespreizten Beinen auf dem Bootsrand und paddeln.

F Ausleger-Rennen: Brett über das Boot legen. An den äußeren Enden sitzt oder steht 1 Spieler und paddelt.

G Boots-Ziehen: 2 Boote aneinanderbinden. Jedes Boot versucht, in die entgegengesetzte Richtung zu kommen und das andere Boot mitzuziehen. Durch Rudern, Händepaddeln oder Schwimmen ziehen.

H Bootsrennen um ein ca. 50 m entferntes Mal herum. Am Mal müssen alle Insassen ins Wasser springen und unter dem Boot hinwegtauchen und wieder hineinklettern.

I Kombinationsrennen. Hinweg Boot schwimmend ziehen, Rückweg rudern usw.

J Bootsrennen mit Landwettrennen verbinden. (Vorsicht, nicht erhitzt ins Wasser springen. Immer z u e r s t Wettkampf im Wasser, dann außerhalb!)



K Bootsrennen mit Anhänger. Hinter jedem Boot befinden sich 1 kl. Floß. 1 Schwimmer steht darauf und hält sich mit 1 Seil am Bootsende fest.

L 1 oder mehrere Schwimmer halten sich mit 1 Seil am Boot fest.

846 Bootsjagd. (2 oder mehrere Boote). 2 Boote kämpfen um ein 3. Boot oder 1 Baumstamm und müssen diese auf ihre Seite bringen.

B 2-Boote-Wettrudern um 1 Stück Holz.

C 1 Stück Holz auf 1 Floß oder am Ufer muß durch Lassowurf von den Booten erobert werden.

D Jedes Boot hat ca. 6 gekennzeichnete (bunte) Stöcke (schwarze, weiße bzw. geschälte oder schwarz-weiße Stöcke). Ullrich wirft die Stöcke weit verstreut ins Wasser. Jedes Boot muß so rasch wie möglich s e i n e Stöcke aufsammeln.

E Hat 1 Boot seine 6 Stöcke eingesammelt, so nehmen alle Insassen die Stöcke, springen damit ins Wasser, schwimmen zum Ufer und laufen zu Ullrich.

F Wer 1 fremdes Boot berührt (oder behindert) Minuspunkte.

G Je 6 Stöcke und 1 gr. Ball. Jedes Boot muß erst 6 beliebige Stöcke eingesammelt haben, dann darf es den großen Ball als Siegesbeute holen und mit diesem den Gegner bewerfen.

H Bootsschlacht mit 2 oder mehreren Bällen.

847 Boots-Stafette. Jede Stafette hat 1 Boot oder Floß. Einzeln zum anderen Ufer rudern. Dort um 1 Mal rennen. Zurückrudern.

B Übersetzen: Hinweg 2 Spieler, Rückweg 1 Spieler. Jeweils 1 Spieler steigt hinzu und rudert. Welche Partei zuerst am anderen Ufer ist, hat gewonnen.

C Hinweg: Boot schwimmend ziehen.

D Der Spieler muß im Zick-Zack Hindernisse umfahren, ohne zu berühren.

E 2 Hölzer unterwegs aufgreifen.

F Mit 1 Ruder 1 Holz herausfischen.

G Ring stechen (oder mit Ruder gegenschlagen).

H Mit Harpune (Speer mit Strick) 1 Holzstück treffen und ins Boot holen.

I Mit 1 Ruder vorwärtskommen. (Händepaddeln usw.)



848 Bootsrennen: Über dem Fluß ist 1 Schnur gespannt, an der Süßigkeiten hängen. Die Wettfahrer fahren unter der Schnur her und müssen stehend oder kniend 1 Stück abbeißen. Oder an der Schnur hängen Konservendosen oder Flaschen, in diese muß stehend oder kniend 1 Stab gesteckt werden.

B Dasselbe als Stafette. Jede Partei 1 Boot. Jeweils 1 oder 2 Spieler versuchen ihr Glück.

849 Boots-Ball. Haben wir mehrere Boote, so spielen wir Wasserball Jedes Boot, das den Ball erreicht, muß sofort werfen. Abgeworfene Spieler dürfen nicht mehr werfen oder müssen ins Wasser springen oder ausscheiden.

B Jeder Volltreffer = 1 Pluspunkt. (2 Bälle!)

850 Rettungsspiel. Boote ankern ca. 10 m vom Ufer (Spiel auch im schmalen Fluß möglich). Die Mannschaft ist halbiert, z. B. 3 im Boot, 3 an Land. Die Landleute werfen 1 Seil zu ihrem Boot, was dort befestigt wird. Die Wasserleute müssen so rasch wie möglich das Land erreichen.

B Die Mannschaften wechseln um, mit Hilfe des Seiles.

C Das Seil wird nicht am Boot befestigt, sondern die Spieler werden einzeln (oder zusammen) damit ans Ufer gezogen.

D Fährbetrieb. Jede Mannschaft hat 1 Seil und zieht jeweils das Boot mit 1 Spieler.

851 Jakob und Amanda. Bauernehepaar, lustig ausstaffiert mit Regenschirm, Frühstückskörbchen, bunten Tüchern usw. Sie kommen zum Wasser. Amanda will unbedingt die Goldfische sehen. Jakob will weiter. Aber Amanda geht aufs Sprungbrett, kniet sich hin, um genauer beobachten zu können.



Dabei fällt ihr Handtäschchen ins Wasser. Verzweifelt angelt sie danach. Aber ihr bunter Hut fällt hinterher. Jetzt muß Jakob mit dem Regenschirm angeln. Amanda gibt ihm gute Ratschläge, schließlich Vorwürfe. Da wird der bisher stumme Jakob wütend und schimpft. Hierbei verliert er seine Pfeife, die in den Fluten versinkt. Wütend haut er auf das schwimmende Blumenbeet, den Hut, daß dieser untergeht. Amanda nimmt Jakobs Strohhut und schmeißt diesen hinterdrein. Jakob ist furchtbar erbost, daß alles verloren ist wegen Amandas Wunsch, die Goldfische zu sehen. Großer Streit. Amanda gibt ihm eine Ohrfeige, und er angelt nach Amandas Bein mit dem Schirm, daß diese rücklings ins Wasser stürzt. Amanda hält im Sturz den Schirm fest, so daß Jakob hinterherfällt, weil er den Schirm nicht auch noch verlieren will

852 Das Reklameboot. Boot mit Liebespaar kommt. Das Mädchen ist ganz furchtbar aufgedonnert, angemalt, großer Hut und Kleid, Koffergrammophon (altes), Koffer auf dem Boot vorne und hinten aufgeschnallt. Bunte Kissen, aufgestellte Tassen und Teller, Flaschen, Blumenstrauß. Ein Wettschwimmen soll starten. Die Schwimmer sind angetreten, aber das Boot stört. Schwimmer und Direktor schimpfen auf die Bootsleute. Diese schimpfen ebenfalls. Im Boot großer Streit.

‚Aber Ottokar, das brauchen wir uns doch nicht gefallen lassen!' Er: ‚Aber Liebste, beruhige dich doch' usw. Der Direktor ist ganz aufgeregt, aber ein kl. Junge schnappt sich den Revolver vom Direktor und gibt den Startsschuß. die Schwimmer starten, kommen zu dem störenden Boot, schimpfen und werfen das querliegende Boot um. Der Liebhaber klettert auf das umgekippte Boot und angelt verzweifelt nach seiner Geliebten. Erfolglose Suche! Das Mädchen ist zuerst unter dem Boot verschwunden und dann mit den Rettungsschwimmern unbemerkt ans Land geschwommen. (Denn es war 1 junger Mann, der sich das Kleid unter Wasser ausgezogen hatte.)



853 Der Schwimmfreund. Der Direktor der lustigen Veranstaltung kündigt mit gr. Wortschwall die Ankunft des großen Freundes aller Schwimmer, seiner Exzellenz von Brockhausen, an. Dieser wolle eine Rede halten. Leider spreche er kein Deutsch, sei aber ein glänzender Redner.

Er könne leider auch nicht schwimmen, sei aber gerade deswegen ein edler Förderer der Schwimmkunst.
Die Exzellenz erscheint in großartiger Aufmachung. Frack, Zylinder, Handschuhe, Schirm usw. Hält auf dem Sprungbrett eine Rede in Ausländisch gr. Gesten. Verliert Gleichgewicht, fängt sich jedoch wieder. Verliert wieder Gleichgewicht und fällt. Doch er kann sich noch an das Brett klammern. Der Direktor kommt aufgeregt an und will ihm helfen. Er läßt sich erst die Aktentasche, die Brieftasche, den Kneifer, die goldene Uhr zur Rettung übergeben. Trotz der Proteste der Exzellenz, da er selbst gerettet werden will. In der Aufregung tritt der übereifrige Direktor der Exzellenz auf die Hand. Die Exzellenz hängt nun jammernd und schimpfend an 1 Hand. Der Direktor ist vollkommen verwirrt, nimmt den Zylinder ab und hält 1 Entschuldigungs-Rede. Hierbei tritt er ihm noch auf die 2. Hand. Exzellenz fällt ins Wasser. Auf den Hilfeschrei stürzen 100 Rettungsschwimmer hinterher, dabei wird der Direktor ins Wasser gestoßen.

854 Sitz-Streik. Da, ein erregter Wortwechsel! Der Direktor ist mit Bob, dem Mannschaftsführer der ‚Wasserratten' aneinandergeraten! Dieser weigert sich, das Wasserballspiel gegen die ‚Haifische' auszutragen Warum? Bob schreit es laut genug: Die ‚Haifische', die andere Mannschaft, hat pro Kopf 5 Tafeln Schokolade und 50 DM bekommen und sie selber nur die Hälfte! Unerhört! Der Direktor bittet, doch diese Betriebsgeheimnisse nicht dem Publikum auszuplaudern. Doch vergeblich. Haargenau zählt Bob die Schlagsahnetorten, dicken Gelder Sektflaschen usw. auf. Der Direktor will nun Bob und seine ‚Wasserratten' von den anderen Schwimmern rausschmeißen lassen. Doch diese weigern sich auch und verlangen mit wilden Drohungen, Sprechchören, Geschrei weitere Schlagsahnetorten, Wiener Schnitzel, Grüne Heringe, neue Wasserbälle, Badehauben usw. Schließlich setzen sich

alle, Arme eingehakt, an den Bassinrand — Rücken zum Wasser — und erklären, keinen Springer mehr ins Wasser zu lassen. Der Direktor rauft sich verzweifelt die Haare. Schließlich kommt ihm ein Gedanke: Er packt den letzten Spieler an den Beinen und wirft ihn rückwärts hinein. Alle purzeln hinterher. Die beiden Mannschaften sortieren sich im Wasser und der Direktor reibt sich schmunzelnd die Hände und wirft den Ball zum Beginn des Spieles in die Mitte.

855 Primadonna retten. Ein ganz vornehmes Frauenzimmer in gr. Gewändern und Sonnenschirm flaniert am Wasserrand. Viele Schwimmer kommen und drängen sich um sie. Sie promeniert stolz auf und ab. Schließlich fällt sie ins Wasser. Alle Schwimmer hinterher. Sie reißen sich im Wasser um die Primadonna. Jeder will sie alleine retten. Schließlich einigen sie sich doch und 30 Mann tragen sie feierlich aus dem Wasser. Wiederbelebungsversuche mit Regenschirm. Einer kniet über ihr und drückt ihr jammernd auf den Bauch. Als Dank spritzt die ‚Tote' ihm Wasser ins Gesicht. Einer pudert und schminkt das Mädchen wieder. Dieser bekommt zum Dank eine Ohrfeige. Einer gibt ihr 1 zarten Kuß, dieser bekommt von der ‚Leiche' 1 Tritt. Schließlich kommt der Arzt mit 1 gr. Höhrrohr (Flüstertüte) und stellt den Tod fest. Bedauernd werfen die Schwimmer ein Tuch über die Leiche und werfen diese respektlos ins Wasser und schimpfen auf die aufgeblasene Primadonna. Die Primadonna kommt nach 10 Sek. als junger Mann in Badehose an der Treppe aus dem Wasser.

856 Ein Professor mit Gehrock, Bart, Regenschirm, Brille, Strohhut, liest in 1 Buch und fällt lesend ins Wasser. Aufgeregte und verkleidete Männer und Frauen reißen sich die Kleider vom Leib (zerreißen sich gegenseitig alles) stehen in der Unterhose da, feuern sich gegenseitig an, hereinzuspringen und keiner traut sich. Schließlich kommt 1 Polizist und kommandiert im Kasernenhofton. Auf die Frage, warum er nicht hereinspringen wolle, sagte er, er musse den Verkehr regeln und die Zuschauer zurückhalten. Alle lachen ihn aus. Da kommt der Professor zum 3. Male hoch und schreit flehentlich um Hilfe. Alle gucken entsetzt ins Wasser. Der Polizist sieht seine Chance: und wirft alle ins Wasser. Zuletzt kommt 1 ganz kl. Junge und stößt den Polizisten in die Kniekehlen, worauf sich dieser erschrocken umdreht und dabei rückwärts ins Wasser fällt.

857 Flossen-Schwimmen, Wettschwimmen, Tauchen.

Schneespiele

900 Schneespiele. Der Schnee ist ideal fü viele Spiele.

A Bei unberührtem Schnee Spuren verfolgen (wie Schnitzeljagd).

B 2 Füchse, deren Spuren sich kreuzen. Auf jeder Spur folgt 1 gleichstarke Meute.

C Die beiden Meuten bekämpfen sich beim Wiederbegegnen. Abwerfen durch Schneeballvolltreffer. Vorsicht, keine ‚Vorrats-Schneebälle, da sonst Eisbälle entstehen!

D Die Füchse haben Schlitten mit. Alle anderen auf Skiern.
E 1 Partei geht als Spurengänger (Füchse) und errichtet Schneeburg. Wir folgen nach 7 Min.
F 2 Parteien und 2 Burgen bekämpfen sich usw.

901 Schnitzeljagd im Schnee. Der Fuchs hinterläßt Spuren, läuft im Kreis, rückwärts, legt blinde Spuren an usw. Nach ca. 20 Min. Laufzeit versteckt er sich. Aus seinem Versteck bewirft er die Jäger mit Schneebällen. Jeder getroffene Jäger scheidet aus. Hat der Fuchs selbst 3 Treffer bekommen, ist das Spiel aus.
B Der Fuchs hat evtl. besondere Kennzeichen, z. B. eingedrückten Heftzweck unter Ski, seitwärts am Ski befestigten Draht, geschlossene oder anders geartete Stockteller.
C An günstigen Stellen kann der Fuchs die verfolgenden Jäger mit wohlgezielten Schneebällen abwerfen. Abgeworfene nehmen weiter an der Verfolgung teil, aber am Schluß der Mute. Sie dürfen selbst nicht mehr werfen bzw. Minuspunkte.

902 Gangster-Neid. 2 Goldsucher werden von 2 Parteien verfolgt. Die Goldsucher (Füchse) laufen verschiedene Spuren und lassen ihren Weg öfter kreuzen. Jede Bande verfolgt 1 Spur und bekämpft an Kreuzungspunkten die andere Bande. Die Bande, die zuerst die sich schließlich vereinenden Goldsucher trifft, verteidigt diese gegen alle Angriffe. Die andere Bande greift an und versucht, die beiden Goldsucher und die Verteidiger abzuwerfen. Werden die Goldsucher abgeworfen, so haben die Angreifer gewonnen.

903 Spuren-Jagd. Es gilt, eine Tier-Spur im Schnee möglichst weit zu verfolgen, möglichst bis zum Aufenthaltsort, Hohle. Unterschlupf des Tieres.

904 Weißer Mann. Spiel wie ‚Wer fürchtet sich vorm Schwarzen Mann'. Der Weiße Mann steht in der Mitte des 10 x 20-m-Spielfeldes und versucht, die von einer zur anderen Schmalseite laufenden Spieler abzuwerfen.
B Zahlreiche andere Laufspiele lassen sich auch im Schnee spielen.



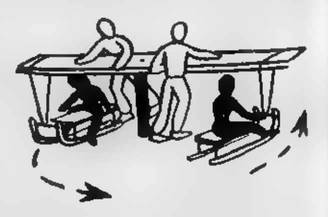
905 Schneemannbauen. Wir bauen 1 gr., hohen Kerl mit 1 Eimer als Zylinder, Pfeife, Augen aus Kohlen. Anschließend wird versucht, den Kerl mit Schneebällen zu zerstören. Erst einen 6-m-Schutzkreis (Radius) um die Figur ziehen.

906 Schneeburg. Mit Spaten stechen wir gr. ‚Ziegelsteine' aus dem festen Schnee und schichten diese zu 1 festen Mauer auf. Wenn wir Ausdauer haben, können wir uns 1 runde Eskimohütte bauen, die sogar oben geschlossen werden kann. In einer Frostnacht wird die



Hütte ganz stabil. (Oder Decke aus Zeltbahnen.) Eingang mit Zeltbahn innen und außen verhängen. Nie auf Schnee oder Eis setzen, sondern aus Holzreste, die mit Zeltbahnen, Decken usw. bedeckt sind.

907 Schneespiele. Eismühle. Auf dem (dicken) Eis wird 1 Loch geschlagen und in dieses 1 Pfahl gesetzt, der oben etwa 1 m hinausragt. Der Pfahl wird oben gut abgerundet und 1 Querstange darauf gut drehbar (großer Nagel) befestigt. An den Enden der Querstange wird mit 1 Seil je 1 leichter Schlitten befestigt.



2 Spieler drehen in der Mitte die Stange und die Schlitten mit je 1 Jungen besetzt, sausen herum. (Vorsicht!)

908 Eis-Schlange. Die Spieler fassen sich an den Händen mit oder ohne Schlittschuhe und laufen Bogen, Schleifen, Knäuel und ganz plötzlich Kurven, so daß die letzten stark wegschleudern. Vorsicht! Nur gute Läufer ans Ende. Keine Zuschauer! Gutes Eis!

Zeitig loslassen: Der Letzte u m f a ß t das Handgelenk des Vorletzten. Der Vorletzte u m f a ß t das Handgelenk des 3. Letzten usw.!

909 Ski-Handball. Keine Raufereien um den Ball. Wird der balltragende Spieler von 1 Gegner berührt, so muß der Spieler sofort den Ball fallen lassen bzw. abgeben und darf die nächsten Sekunden beim Spiel nicht eingreifen. — (Der ‚Handball' kann Stoffball, Mütze usw. sein.)

910 Schnee-Allerlei. Wettrennen, Stafetten usw.



B 1 steht auf Ski, 1 anderer oder 2 ziehen. Der Skiläufer hält das Zugseil in der Hand (Ski-Stock geht auch).

C Schneeballschlacht.

D Schneeball-Grenzball.

E In Kegelaufstellung stellen wir kl. Stöcke. Jeder (jede Partei) wirft abwechselnd aus ca. 8 m Entfernung.

F Schneeball-Zielwurf.

G Zielwurf im Spielerkreis. Jeder Spieler (jede Partei) wirft abwechselnd auf 1 Stab, der in der Mitte steht.

H Durch 1 Reifen oder in 1 Kreis werfen (Boccia).

911 Ski-Ringstechen. Jeder Spieler fertigt sich aus Zweigen und Bind-

faden 1 kopfgroßen Ring an. Am halben Hang steht ein Ski-Stock. Es gilt, in voller Fahrt den Ring über (auf) den Stock zu werfen.

B 2 Parteien. Für jede Partei 1 Ski-Stock oder 1 Spieler, der mit Arm oder Hand die Ringe auffangen muß.

C Die Ringe werden nebeneinander verstreut am Hang hingelegt. Es gilt, diese in voller Fahrt aufzuheben.

D Die Ringe werden hintereinander hingelegt. Es gilt, möglichst viele aufzuheben. Bei Parteikämpfen muß die Partei erst sämtliche Ringe aufgehoben haben, bevor alle Ringe wieder neu hingelegt werden. (Wie beim Kegeln.)

E Dasselbe mit auf Stöcken aufgestülpten Handschuhen.

F Viele ähnliche Aufgaben und Spiele lassen sich auf Skiern durchführen, vom einfachen Nachlaufen angefangen.

912 Schlitten. Bergabrennen.

B 2-Mann-Schlitten: 1 sitzt, der andere schiebt (auch auf Eis mit Schlittschuhen und Schlitten).

C 2-Mann-Schlitten: Beide sitzen Rücken an Rücken. Der letzte schiebt mit den Beinen.

D Der 1. liegt mit dem Bauch auf dem Schlitten. Der 2. packt die Beine und läuft (wie Schubkarrenrennen).

E 1 sitzt, 2 ziehen. (Oder 1 schiebt.)



913 Bauchrennen. Jeder liegt mit dem Bauch auf seinem Schlitten und stößt sich mit den Füßen vorwärts.

B Rückwärts auf dem Schlitten sitzen und mit den Füßen abstoßen. Auch zu zweit.

914 Schlangen-Rennen. 1 Reihe faßt sich an den Händen oder Gürteln. Am Ende 1 bis 2 Schlitten. Sie schleudern und, wenn Platz vorhanden, Loslassen der Schlitten.

B Auch so rennen um das Wendemal und zurück.

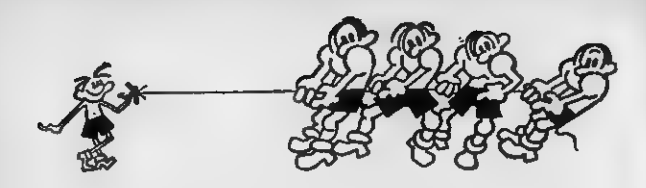
915 Schlittschuhlaufen. Wettläufe. Stafetten. Rückwärtslaufen.

B Auf 1 Schlittschuh rennen.

C Dreibeinlauf.

D Zwillingslaufen. Die beiden Läufer bilden 1 Armkreis und laufen zusammen. Einer vorwärts, der andere rückwärts.

E Oder ein Spieler hockt sich hin, und der andere schiebt und läuft.



Teil II: Spiele im Heim

Lebhafte Heimspiele

1000 Lebhafte Heimspiele. Diese Spiele eignen sich ebensogut für die Runde im Freien, Lager, Zelt. Wir nennen sie nur deshalb Heimspiele, weil sie auch im beschränkten Raum möglich sind Im Heim sitzen wir am besten im Kreis, auf handfesten Schemeln ohne Tisch. Von den Spielen im Freien eignen sich umgekehrt auch viele für das Heim. Wir müssen sie dafür ein wenig umgestalten. Denkt selbst einmal nach.

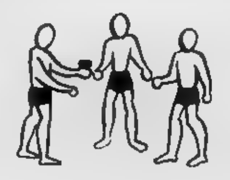
B Die Verlierer bei den einzelnen Spielen geben 1 Pfand (Stück aus dem Hosentaschen-Inhalt, wie Messer, Geldtasche, KOMM-MIT-Kalender usw.) oder bekommen Minuspunkte. Hierbei ist darauf zu achten, daß am Schluß der Spiele noch genügend Zeit für die Pfänderaufgaben ist, die ziemlich lange dauern, daß 1 Spieler nach dem anderen drankommt.

C Der Ehrgeiz wird geweckt, wenn wir die Spieler in Parteien einteilen. Jeder Pluspunkt oder Minuspunkt wird dann der betreffenden Partei hinzugezählt, und ein edler Wettstreit hebt an.

D Anregend wirkt auch, wenn der Verlierer des Spieles 1 kräftigen Schlag auf die Sitzfläche bekommt.

E Die Minuspunkte können wir sichtbar werden lassen durch Striche, Verzierungen mit Ruß oder Wasserfarben im Gesicht. Die Gruppe kann selbst entscheiden, daß bei Jubiläumsstrichen — 5 oder 10 Minuspunkten — 1 Schnurrbart, 1 Vogel auf die Stirn, Bart, rote Nase oder Autobrille gezeichnet wird.

1001 Groschenwandern. (7—18) Im Spielerkreis wird 1 Groschen von Handrücken zu Handrücken (geballte Faust) weitergegeben.



B Jeder Spieler bekommt den Groschen auf die linke Handfläche, gibt dann den Groschen auf die rechte Handfläche und dann erst dem Nebenmann.

C Wir teilen den Kreis in 2 Hälften ein und veranstalten 1 Wettkampf zwischen 2 Parteien. Sind wir nur wenige Spieler, so wandert der Groschen einmal hin und her (vom ersten bis zum letzten und wieder zurück).

D Jeder soll den Groschen genau 10 Sekunden behalten. Gesamtzeit wird bewertet. Evtl. sitzen die beiden Parteien mit dem Rücken gegeneinander.

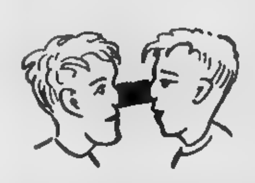
E Groschen wandert auf der Stirne.

F Groschenturm: 5 Groschen hat jede Partei: Diese wandern einzeln hintereinander vom ersten bis zum letzten Spieler und werden am Ende wieder neu aufgebaut. Erfindet Erschwerungen, z. B. erster Weg vor, zweiter Weg hinterm Rücken; dasselbe in Schlangenlinie, unter 1 Bein usw.

G Jede Partei muß ca. 20 Steinchen einzeln weitergeben.

H Die Steine müssen mit der linken Hand geworfen und gefangen werden. (In 2-Reihen-Gassen gegenüber sitzen und hin- und herwerfen.)

1002 Hinweise. Wanderball mit Plumpsack. Jakob, wo bist du? Eselreiten. Steifer Mann. Keiltreiben. Starker Mann. Alles Bodenturnen möglichst auf Matte oder Zeltbahn mit Decken. Besonders geeignet: Kniebeuge auf einem Bein. Schwebende Jungfrau. Bodenmühle. Stocksprung. Zeitung aufheben. Flaschensitz. Kastanienfischen. Durchschliefen! Stehaufmännchen. Max und Moritz. Männer ohne Unterleib. Schlangenmensch. In einem größeren Heim (Saal) noch viele andere Spiele, wie Burgball, Rollball, Wanderball mit Plumpsack, Medizinball, Drittenabschlagen, Zweitenabschlagen, Nummernlaufen im Schneidersitz, Schlaglaufen hüpfend. Beutezug mit Rauferei. Grenzkampf. Schachmatt. Rettungsfloß. Bürgerkrieg mit Hahnenkampf. Kreiskampf. Negertanz. Ausbrechen. Katze und Maus. Reiterkampf mit Lebenslicht. Fuchs im Loch. Kreisfolter. Umkrempeln. Blindenstafette. Springkreis. Kegeln. Handstand. Brückenlaufen. Kegelaufsetzen. Kellnerlaufen. Kanibalentänze. Viele Wettrennen. Alle Zweikämpfe. Zirkus. Kirmes.



1003 Streichholzschachtel. (7—18) Die äußere Hülle 1 Streichholzschachtel wandert von Nase zu Nase. Nach Zeit (Gruppenrekord?) oder 2 gleichstarke Parteien kämpfen gegeneinander.

B Stafette. (Nach Zeit oder 2 Parteien.) Jeder Spieler muß mit der Schachtel auf der Nase zur anderen Seite des Zimmers (über 1 Stuhl, unter 1 Tisch) und zurück laufen.

C Die Streichholzschachtel ist innen verrußt oder wird von 1 Spieler (der die Schachtel fallen ließ) unbemerkt ausgetauscht.

D Eine volle Streichholzschachtel wandert im Kreis. Jeder Spieler nimmt 1 Streichholz heraus und steckt es am anderen Ende umgedreht wieder herein.

E In der Schachtel liegen genau 20 Hölzer in 1 Richtung. Die Schachtel wird so lange hin- und hergereicht, bis alle Hölzer in umgekehrter Richtung liegen.

F Dasselbe auch im Wettbewerb zu 2 Parteien.

G Dasselbe: Schachtel über den Kopf halten.

H Dasselbe: Schachtel nur mit der rechten Hand (linken Hand) bedienen. Hierbei darf die Schachtel auf 1 Knie gestützt werden.



1004 Bleistift wandern. (7—18) Ein Bleistift, der zwischen Lippe und Nase liegt, wandert im Kreis.

B 1 Postkarte wird zwischen Nase und Oberlippe geklemmt. Der Nachbar greift die Karte ebenso am anderen Ende.

1005 Kerzenkreis. (7—18) Georg hält in seinen ausgestreckten (!) Armen 2 Kerzen. Eine brennt. Er zundet die zweite an der ersten an und reicht 1 Kerze seinem Nebenmann. Dann pustet Georg die andere Kerze aus und reicht sie weiter. Der Nebenmann zündet die Kerze an, reicht 1 weiter, pustet die andere aus usw. Die Zeiten werden gestoppt und als Gruppenrekord bei der Vereinsleitung angemeldet.

B Dasselbe, aber hinter dem Rücken. Das Löschen der Kerze geschieht mit der Hand.

C 1 brennende Kerze wird erst vor, dann hinterm Rücken weitergegeben. Auch mit der linken Hand.

D Alles im Wettbewerb zu 2 Parteien.

1006 Geschicklichkeitswettbewerb. Im Spielerkreis (sitzend, evtl. stehend): Die Gegenstände mussen in 1 bestimmten schwierigen Form von Spieler zu Spieler weitergereicht werden. So schnell wie möglich. Bei der Ubergabe darf (mindestens) nur 1 Hand benutzt werden.

Möglichst 2 Parteien! Jede Partei bildet 1 Halbkreis des Spielerkreises oder sitzt in 1 Reihe hintereinander oder in Linie nebeneinander. Auf 1 Signal beginnen beide Parteien mit der Weitergabe.

B Groschen von Zeigefingerspitze zu Zeigefingerspitze weitergeben.

C Tischtennisball von Handrücken zu Handrücken weitergeben.

D Tischtennisball auf dem Boden aufprellen, der Nachbar muß den Ball auffangen, aufprellen lassen und der dritte fängt nun den Ball.

E Jeder prellt den Ball 1x (2x) auf den Boden (nicht auffangen!). So läuft der Ball schnell die Reihe runter.

F Tischtennisball auf 1 Schläger weiterreichen.

G Der Tischtennisball muß dauernd auf 1 Schläger (Brettchen) in die Luft springen und in Bewegung gehalten werden. Derselbe Schläger wandert dabei von Mann zu Mann.



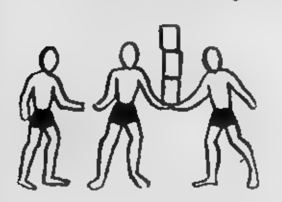
H Postkarte oder beliebiges Blatt Papier mit den Zähnen weiterreichen.

I Der 1. Spieler bekommt 4 Karten (halbierte Postkarten oder Spielkarten). Auf das Signal steckt er sich die Karten einzeln an die Finger der linken Hand. Dann steckt er die Karten einzeln seinem rechten Nachbar an dessen linke Hand usw. (Dasselbe mit Stöckchen, Streichhölzern, Bleistiften, Groschen, Fingerhüten aus Papier.)

J Knüppel zwischen die Füße geklemmt weiterreichen. (Bei nackten Füßen zwischen die Zehen).

K Den Knüppel mit den Füßen aufnehmen und dem Nachbar hinwerfen, so daß dieser wieder aufnehmen kann.

L Dasselbe auch beim Blatt Papier, Tuch. Spieler legt das Papier auf den Schemel des Nachbarn, von dort muß es der nächste wieder aufnehmen. Ansaugen des Papierblattes.



M Ähnlich so weitere Geschicklichkeitsspiele, z. B. Turm aus ca. 3 Konservendosen von Hand zu Hand weitergeben. (1 Hand!)

N 5 Konservendosen waagerecht mit 2 Händen haltend weitergeben.

O Brettchen, hierauf runder Stein, weitergeben. (Dasselbe mit Löffeln und Steinen, 2 Löffel benutzen!)

P Ball auf 1 Brett weitergeben.

Q Bal' auf dem Handrücken.

R Stab, der auf der Zeigefingerspitze in der Waage liegt, weiterreichen.

S 1 Rohr, in das man den Zeigefinger steckt, herumreichen.

T 1 kl. Reif (Pappscheibe) rotierend herumgeben. Oder Schnur, an deren Ende 1 kl. Gegenstand gebunden ist, rotierend weitergeben.

U 3 Bleistifte (oder Hölzer) weitergeben. Mit je 1 Bleistift in jeder Hand wird der 3. Bleistift gehalten.

V Bierflasche und Glas weitergeben. Jeder Spieler muß das Wasser aus der Flasche in das Glas einfüllen und wieder zurückgießen. Welche Partei hat am Schluß noch am meisten Wasser?

W 2 Trinkbecher, 1 mit Wasser gefüllt. Jeder Spieler muß beide Becher übernehmen, umfüllen und weitergeben. Welche Gruppe ist am schnellsten und hat noch am meisten Wasser in dem Becher? (Dasselbe mit 2 Bierflaschen.)

X Jeder Spieler muß sich 1 Schal umbinden (einfachen Knoten), Hut aufsetzen und Handschuhe anziehen. Dann aufstehen und vor dem Nachbar den Hut ziehen und diesem alles übergeben. (Oder in dieser Aufmachung dem Nachbar 1 Geschenk — Flasche oder Stock überreichen.)

Y 1 Konservendose (schwieriger 1 Schuh) mit 2 langen Stäben (Besenstiel) weiterreichen. Bert übernimmt mit dem Stab in der linken Hand die Dose. Dann den Stab in die rechte Hand nehmen. (In der Zeit hat der linke Nachbar von Bert dem rechten Nachbarn den 2. Stab übergeben.)

Z Fast alle diese Spiele eignen sich auch als Stafetten. Der Spieler muß erst um 1 Wendemal laufen, bevor er den Gegenstand weitergibt.

1007 Reifen-Stafette. Jede Partei hat 1 Reifen, Gürtel, oder 1 zusammengeknüpften Strick. Jeder muß einmal durch den Reifen schlüpfen. (Auch von unten nach oben durchschlüpfen.)



B 1 Stock mit 2 Händen fassen, darübersteigen und den Stock weiterreichen. (Ebenso andere Bodenübungen!)

1008 Ring-Stafette. Der 1. Spieler hat 1 Stock in der Hand. Vor ihm auf dem Boden liegt 1 Ring. Es gilt, den Ring mit dem Stock aufzunehmen und vor dem Nachbarn hinzulegen. Stock wird übergeben.

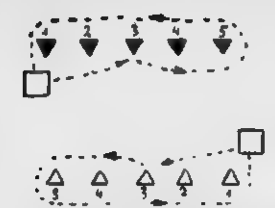
B Dasselbe: Die beiden ersten Spieler haben je 1 Stock Der 1. Spieler nimmt den Ring vom Boden auf und reicht ihn direkt (in der Luft) seinem Nachbarn. Dieser übernimmt den Ring mit seinem Stock. (Der 1. Spieler gibt seinen Stock dem 3. Spieler.)

C Übergabe mit dem kleinen Finger, also ohne Stöcke. Jeder Spieler muß auch von seiner linken zur rechten Hand übergeben.

1009 Heim-Stafette. Im Heim haben wir wenig Platz. Trotzdem können wir lustige Stafetten austragen. Wir bilden 1, besser 2 Parteien. Jede Partei sitzt nebeneinander auf ihren Schemeln an 1 Wandseite des Heimes. Die Läufer starten gleichzeitig auf 1 Signal, laufen um das Wendemal herum bzw. schlagen an die gegenüberliegende Wand oder erfüllen 1 vorgeschriebene Aufgabe. Bei ihrer Rückkehr schlagen sie ihrem Nachfolger in die Hand und dieser startet Der ablösende Spieler muß zuerst sitzen, Füße in der Luft zusammenschlagen und kann dann erst den Nebenmann zum Start abschlagen!

Um uns mit anderen Gruppen vergleichen zu können, schreiben wir die gebrauchte Zeit, Läuferzahl und Meterzahl auf.

Die meisten Spiele eignen sich auch als Ausscheidungskämpfe: 2 Spieler kämpfen (laufen) jeweils gegeneinander. Der Sieger kämpft (nachdem er sich ausgeruht hat) mit 1 Herausforderer aus der Gruppe oder gegen 1 anderen Sieger.



Von den beiden Parteien ist gleichweit entfernt je 1 Tisch. Zu diesem laufen die Spieler heran, um ihre Aufgaben zu erfüllen. Statt Tisch genügt auch ein an dieser Stelle gezeichneter Kreis. Alle Spieler müssen den Tisch bzw. den Kreis genau übersehen können!

B Der 1. Spieler jeder Partei bekommt 20 Groschen in die linke Hand geschüttet. Auf 1 Signal läuft dieser zum Tisch bzw. zum Kreis und baut 1 Groschenturm auf. Dann sammelt er alle Groschen mit der anderen Hand wieder auf und bringt sie zum 2. Spieler usw. Aufbau, Einsammeln und Übergabe nur mit 1 Hand.

C 4 Kugeln. Hiermit Pyramide bauen 2 Hände erlaubt.

D 2 Parteien. Auf dem Tisch (auf den beiden Tischen) steht 1 Schüssel mit Kastanien (Hölzchen). Die Spieler laufen zum Tisch, fischen eine Kastanie heraus und drehen sie im Kreis herum — die Kastanie sichtbar zwischen den Zähnen haltend. Dann lassen sie die Kastanie ins Wasser fallen, laufen zurück und schlagen den Nachfolger ab.

E Auf dem Tisch stehen Bierflasche und Glas: einschenken und zurückschütten.

F An der Startlinie und an der Wendemarke je 1 Flasche. 1 Flasche ist mit Wasser ganz gefüllt. Der Läufer hat 1 Wasserglas (oder 3. Flasche oder Konservendose) und muß die Flaschen vollständig umfüllen.

G Knopf (Münze) auf die Nase (Stirn, Kinn) legen und loslaufen.

H Jeder Spieler kriechend (auf Händen und Knien) und 1 Feder oder Tischtennisball vor sich herpusten.

I 3 Weinflaschen umgekehrt (auf den Kopf) stellen. Der zweite stellt sie wieder gerade (und evtl. wieder auf den Kopf) usw.

J Aus 3 Postkarten 1 Zelt bauen 2 Postkarten hoch nebeneinanderstellen und die 3. waagerecht darauf legen.

K Aus 6 Postkarten 1 zweistöckiges Haus bauen. 2 Hände!

L Aus 12 Bleistiften (Hölzer, Streichhölzer) 1 Pyramide bauen. Jedes Stockwerk besteht aus 1 Dreieck.

M Aus 5 Konservendosen 1 Turm bauen. Der 2. Läufer den Turm einstürzen durch Wegziehen der untersten Dose und neu bauen.

N Die 5 Konservendosen nimmt jeder Läufer wieder mit und übergibt diese sitzend dem Nachbarn.

O Arnold hat bunte Papierkreise mitgebracht. Von 4 Kreisen ist einer sehr groß und die übrigen kleiner (diese 3 von gleicher Größe). Jeder Spieler muß schnellstens den großen Kreis durch Auflegen der 3 kleineren Kreise vollkommen bedeckt haben.

1010 Hindernis-Stafette. 2 Parteien, 4 Augenbinden. In der Mitte des Zimmers werden Hindernisse aufgebaut. 1 Blinder läuft über die Hindernisse zur gegenüberliegenden Wand und zurück. Inzwischen werden seinem Nachfolger die Augen verbunden.



B Oder mit brennender Kerze (elektr. Licht löschen).

1011 Plumpsack-Stafette. 2 Parteien. Jede Partei sitzt in 1 Linie. Auf 1 Signal gibt der erste jeder Partei 1 Plumpsack seinem Nachbarn, dieser gibt ihn dem Nächsten usw. Der letzte steht auf und läuft zum anderen Ende der Reihe. Inzwischen rücken alle Spieler nach rechts auf den freien Platz. Sobald sich der Läufer setzen kann, gibt er (sitzend!) den Plumpsack weiter.

B Der Läufer muß hüpfen (und sich dabei einmal um die eigene Achse drehen).

1012 Text-Suchen. Jeder Läufer holt einen Teil eines zerschnittenen Zettels von der Wendemarke. Der Zettel ist in so viele Teile zerschnitten wie Läufer da sind. Welche Gruppe hat den Text zuerst zusammengesetzt? (Die Zettel enthalten 1 Befehl, der sofort ausgeführt werden muß.) Welche Gruppe hat den Befehl zuerst ausgeführt?

1013 Beine-Verbiegen. Der Spieler kommt dadurch vorwärts zur Wendemarke, daß er das rechte Bein um das linke Bein herumführt und etwas weiter nach vorne setzt. Dann das linke Bein ganz um das rechte Bein herumführen und wieder nach vorne setzen. Sehr interessant!

1014 Streichholz-Lauf. 2 Parteien. Die Jungen sitzen in Reihe hintereinander. Auf 1 Signal rennen die beiden ersten los zur gegenüberliegenden Wand. Dort steht für jeden 1 Flasche mit soviel Streichhölzern wie Spieler seiner Partei weniger 1. Der Läufer nimmt die Hölzer und verteilt sie seinen Mitspielern, läuft einmal um seine Gruppe herum, sammelt die Hölzer wieder ein und legt sie auf (in) die Flasche. Dann läuft er zurück und berührt seinen Nachfolger. Dieser startet usw.

B An der gegenüberliegenden Wand steht für jede Partei 1 Schemel. Vor jedem Schemel steht 1 Konservendose (oder 20-cm-Kreis zeichnen). Der Läufer hat 1 Holzstück, rennt zum Stuhl, klettert drauf, läßt mit waagerecht ausgestrecktem Arm das Holz in den Kreis fallen. Trifft er vorbei (Schiedsrichter), muß er es noch mal versuchen, bis es klappt.

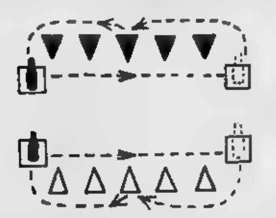


1015 Hühneraugenlauf. Parteien in Stafettenform. Der Läufer bekommt 1 größeren, flachen Stein (oder Latte) auf den rechten Fuß, läuft um das ca. 5 m entfernte Mal und übergibt den Stein, ohne die Hände zu gebrauchen, dem 2. Läufer.

Fällt der Stein unterwegs vom Fuß, muß er nur mit Hilfe des anderen Fußes wieder aufgeladen werden.

B Dasselbe: Der Läufer bekommt 1 Latte auf b e i d e Füße.

1016 Schemel-Stafette. 2 Parteien. Alle sitzen. Der 1. Spieler jeder Reihe hat zusätzlich 1 Schemel. Auf 1 Signal gibt er diesen seinem Nachbarn usw. Der letzte stellt sich auf den Schemel, springt herunter und trägt ihn zur Spitze. Dort setzt er sich auf den Schemel, schlägt die Füße aneinander, steht auf und gibt den Schemel die Reihe herunter. Alle Spieler rücken 1 Schemel weiter.



1017 Zwei-Kreise. 2 Parteien sitzen sich gegenüber. Vor jeder Reihe ist rechts und links je 1 Kreis (Viereck) auf dem Boden gezeichnet. Der Läufer läuft zuerst zum 1. Kreis, wo 1 Flasche drinsteht (evtl. auf dem Kopf stehend). Dann bringt er die Flasche zum 2. Kreis, stellt sie hinein und läuft zurück. Der nächste folgt usw.

1018 Flußüberqueren. 2 Parteien. Wir zeichnen mit Kreide den 2 bis 3 m breiten Fluß. Beide Parteien stehen am Ufer und wollen hinüber. Hilfsmittel 3 Konservendosen (oder zwei 30 cm lange Latten oder flache Steine, Ziegelsteine). Ist der erste hinüber, wirft er die Hilfsmittel zurück. Der Spieler darf n u r auf den 3 Konservendosen marschieren! Auf 2 Dosen stehen und die 3. Dose mit der Hand vorstellen. Wer den Boden berührt, ist ins ‚Wasser' gefallen, muß zurück und sich seiner Partei als letzter anschließen. (Und noch mal probieren!)

B Jeder Spieler hat 2 Stück Packpapier, geht in die Hocke und versucht, so schnell wie möglich durch Vorziehen des Papiers den Weg zurückzulegen. Wer den Boden berührt, muß noch einmal anfangen.

C 2 Mann gleichzeitig mit 3 Backsteinen.

D Der Spieler legt sich über die Stuhlkante 1 kräftigen Stuhles (Schemel) und faßt mit den Händen die Sitzfläche. Er muß den Stuhl so ca. 1 m vorrücken, umdrehen und wieder zurück.

E Der Spieler muß mit dem Stuhl einen ca. 1,5 m breiten Graben überqueren.

1019 Klappstuhl-Rennen. 1 Klappstuhl wird weitergereicht. Der letzte rennt mit dem Stuhl nach vorn (evtl. auf 1 Tisch), klappt den Stuhl auseinander, setzt sich und haut die Füße aneinander. Aufstehen, Stuhl zusammenklappen und zum anderen Ende der Reihe bringen. (Statt Klappstuhl genügt auch 1 gr. Zeitung, die auseinandergefaltet werden muß.)



1020 Lichterwandern. 1 Kerze wird in der Mitte eines 10 cm langen Holzstückes aufgeklebt (Holz abflachen) und wandert so von Mund zu Mund.

B Wer das Licht im Mund hat, fragt seinen Nachbar: ‚Herr Nachbar, pfeift Ihre Wachtel noch?'
Das Licht wird weitergegeben und der Nachbar antwortet d a n n : ‚Ja, meine Wachtel pfeift noch.

C Hygienischer ist es, die Kerze in die Mitte 1 Pappscheibe zu kleben und hier Felder zu zeichnen. Dies erschwert auch die Aufgabe, denn jeder Spieler muß ‚sein' numeriertes Feld nehmen.

1021 Perlenschnur. 1 Schnur bekommt im 10-cm-Abstand so viel Knoten, wie Mitspieler vorhanden. Der 1. Spieler nimmt die Schnur am 1. Knoten (vom Tisch auf). Der 2. nimmt die Schnur von seinem Nebenmann an: 2. Knoten usw.

B Weitergabe 1 Blattes Papier von Mund zu Mund. Das Festhalten des Papiers nur durch Ansaugen. (Auf den Boden gefallenes Blatt so — ohne Händegebrauch — aufnehmen!)



1022 Fliegerprüfung. Wer will Flieger werden? Wir wählen 1 Spieler aus, der im Heimabend gestört hat und etwas Haue verdient Das Opfer wird hereingerufen und legt sich mit dem Bauch auf 3 Stühle. Nun wird er von 5 oder mehreren Spielern an Armen und Beinen und Kopf hochgehoben.
Das Opfer wird gefragt, was für 1 Flugzeug es sein wolle, leichter oder schwerer Bomber. Dann beginnt das grausame Spiel: Das Flugzeug wird hoch und runter geschleudert, jedoch ohne die Schemel zu beruhren! Vorsicht! Plötzlich ertönt der Ruf: ‚Jäger!': 2 weitere Spieler treten an die Seite und betrommeln lebhaft die Hinterfläche des Opfers.

1023 Münzenraten. (7—18) 2 Parteien, jeder Spieler bekommt 3 Groschen (Streichhölzer, Steine). Hinterm Rücken oder unterm Tisch nimmt jeder Spieler (wir können das verabreden) 0 bis 3 Groschen in die rechte Hand. Die Parteien raten abwechselnd. Auf ‚Hände hoch!' kommen die Fäuste hoch. Jeder rät von seinem Gegenüber.

Wer richtig geraten hat, bekommt das Geld. Wer falsch geraten hat, muß den Unterschied bezahlen. Wer nicht bezahlen kann, scheidet aus. Es ist erlaubt, innerhalb 1 Partei Geld auszuleihen.

B Wir raten die Gesamtsumme der anderen Partei. Die Differenz (Unterschied) wird als Fehlpunkte aufgeschrieben.

C Der Spieler nimmt 1 oder 2 Steine in die Hand und fragt: ‚Paar oder Unpaar?' Wurde richtig geraten, werden die Steine übergeben. Wenn nicht, muß der Rater 1 Stein zahlen.

D Dasselbe: Beide Fäuse werden gezeigt. Wo ist der Stein? Rechte oder linke Hand?

1024 Verborgene Münze. 2 Parteien. 1 Münze wandert durch die Hände einer Partei. Die andere Partei ruft plötzlich ‚Hände hoch!' Die Fäuste werden hochgenommen und der Gegner muß erraten, wer die Münze hat.

B Ist 1 Tisch vorhanden, so kommandiert die fragende Partei evtl. noch ‚Hände auf'. Dann müssen die Hände flach auf den Tisch gehauen werden. Errät die Gegenpartei, bei wem der Groschen unter der Hand liegt, so gewinnt sie 1 Punkt oder 1 Gefangenen und setzt das Spiel fort.

C Nur 1 bestimmter Spieler (abwechselnd) darf befehlen. ‚Hände hoch' usw. und raten.

D Wird richtig geraten, darf das Spiel wiederholt werden. Wenn nicht, rät die andere Partei.

E Der ratende Spieler läßt erst alle Spieler die Hände hochheben, wo er nichts vermutet, zuletzt jedoch erst den Münzenbesitzer. Jede leere Hand 1 Pluspunkt.



1025 Verschieben. 1 Münze wird im Spielerkreis von Hand zu Hand weitergegeben. Alle markieren eifriges Weitergeben. Siegfried steht im Kreis und versucht, den jeweiligen Besitzer der Münze zu erraten. Plötzlich kommandiert er: ‚Halt!'.
Siegfried fragt so lange die Spieler, bis er den richtigen erwischt. Dieser kommt dann in den Kreis. (Anzahl der Fragen = Minuspunkte für Siegfried!)

B Dasselbe: 1 Münze (Turnschuh) hinter dem Rücken.

C 2 Parteien: Jede Partei bildet 1 Halbkreis. Abwechselnd rät jede Partei (bzw. ein ‚Abgesandter' jeder Partei).

1026 Eiskimogruß. (6—8) Die Eingeweihten, etwa die Hälfte der Gruppe, gehen hinaus. Wir machen uns die Finger der linken Hand schwarz, gehen wieder hinein und setzten uns den anderen auf den Schoß. Spieler zu Spieler. Alfred erklärt das Spiel: „Abwechselnd kneifen wir unserem Mitspieler in die Backe und fragen: ‚Ich kneif

dich in die Backe und du lachst ja nicht?' Wer lacht, bekommt 1 Pfandpunkt. Es beginnen die Unwissenden, dann die Eingeweihten mit der sauberen Hand und schließlich mit der schwarzen Hand."

B Alle Spieler sind im Zimmer geblieben. 1 Spieler oder mehrere Eingeweihte haben 1 Rußkorken oder Schachtel, stecken heimlich ihre Finger in diese hinein und verschönern den Nachbarn (Neuling).

1027 Begrüßung. Jede Gruppe erfindet 1 eigene Begrüßungszeremonie. Kommt 1 fremder Gast, so wird er auf 1 Signal des Chefs durch wildes Händeklatschen und Füßetrampeln begrüßt. Dann 3x im Takt in die Hände klatschen, 3x auf die Brust, 3x auf die Knie schlagen, 3x auf den Tisch, 3x gelacht ha, ha, ha. Dann alles wiederholen, aber nur je 1x und zum Schluß aufstehen. Arme vor der Brust überkreuzen, tief verbeugen und in 1 melodisches Gebrüll, Gebrumm übergehen.

1028 Rakete. Bei Unruhe und zur Begrüßung eines Gastes lassen wir 1 Rakete steigen. Genau, wie an hohen Festtagen Feuerwerk abbrennt, so lassen wir aus Freude über 1 Gast unsere Feuerwerk-Rakete mit großem Radau steigen.

Die Rakete: Auf die Knie hauen, Fäuste vor die Brust schlagen, Händeklatschen, Rakete steigt schsch, scht (alle schrauben dabei die rechte Hand in die Höhe), Platzen der Rakete: bumm (alle klatschen gleichmäßig in die Hand). Ahhhhhh (große Freude).

1029 Schlachtruf. Auch gegeignet zur Begrüßung, Verabschiedung eines Gastes, Rolf als Vorschreier, wir fallen im Sprechchor ein.

Rolf: Zicke, zacke, zicke, zacke — (Wir): Hei, hei, hei.

A—hoi / A—hoi / A—hoi.

Haben wir das nicht fein gemacht — Donnerwetter.

Es könnte noch viel besser sein — Ei verflixt.

Mini, Mini—Max.

Kuki, Kuki—Rol.

Erfurter Blumen—Kohl.

Wie stehen wir da — Ia.

Wie sind wir in Form — Enorm.

Wie sind wir gebaut — Daß uns keiner verhaut.

1030 Tierkonzert. Pit, unser Dirigent, veranstaltet 1 Tierstimmenkonzert. Die Stimmen werden verteilt. (Zarte Stimmen doppelt besetzt.) Frosch — quak, quak. Kuh — muh. Kuckuck — kuckuck. Ente — schnak, schnak. Krähe — krah, krah. Maus — piep, piep. Gans — schnattatat. Pferd — hiiiih Katze — miau. Esel — iiaah. Ziege — määäh. Hahn — kikeriki. Rabe — rab. Elster — rat, rrat. Es wird reihum geprobt. Dann dirigiert Pit den gesamten Chor, dann wenige, dann mehr. Lauter, leiser. Melodie usw.

B Jeder Spieler bekommt 1 bestimmten Ton der Tonleiter. Der Dirigent schlägt mit dem Taktstock den Sängern auf den Bauch und entlockt so die Töne. Einfache Melodien möglich.

1031 Ausschreier. Eine 3-Mann-Gruppe oder auch einzeln üben wir Ausrufe der Straßenverkäufer ein, z. B.: Neueste Zeitungen, Feuerreiter, Berliner Illustrierte, Omnibus-Jugendromane, Frische Brötchen, Saure Heringe, Warme Würstchen, Lumpen usw. Abwechselnd nach dem Zeichen des Dirigenten wird losgebrüllt. Oder alle zusammen und jeder wiederholt bis zur Erschöpfung seine Ausrufe.

1032 Lustiger Sprechchor. Der Verein wird in 2 Hälften geteilt: ‚Panama' und ‚Bum'. Jede Partei spricht ihr Wort nach den Armbewegungen des Dirigenten entsprechend komisch aus: langgezogen, klagend, zackig usw.

1033 Stummer Chor. Chor wie oben. Oder ähnlicher Radau-Chor usw. Unser Dirigent Pit schickt Alfred unter einem Vorwand hinaus. Pit erklärt uns: seine beiden erhobenen Arme = Zeichen zum Brüllen. Wenn er aber mit g e s c h l o s s e n e n Fäusten dirigiert, so sollen alle s t u m m bleiben. Alfred, der von dem Signal der geschlossenen Fäuste nichts weiß, brüllt immer allein laut heraus und bekommt jedesmal vom Dirigent 1 Rüffel, bis er merkt, daß er nur gefoppt wird.

B Wir schicken mehrere hinaus und rufen sie einzeln ‚Zur Aufnahmeprüfung für den Chor' hinein.

C Wer 3x hereinfällt, bekommt 1 Erinnerungsstrich mit Ruß auf die Stirn.

D Wer 5x oder mehr hereinfällt, kann leider in den Chor nicht aufgenommen werden, weil er nicht genügend auf den Dirigenten (Faust) geachtet hat. Als Zeichen der Unwürdigkeit bekommt das schwarze Schaf 1 schwarzes Gesicht.

1034 Freier Platz. Spielerkreis. 1 Schemel ist frei. Wer diesen Schemel zur Rechten hat, sagt: ‚Mein rechter Platz ist wieder frei, ich wünsche mir den . . . Fritz herbei!' Bei dem Wort ‚den' . . muß blitzschnell auf 1 Spieler gezeigt werden, und dabei nicht dessen, sondern der Name seines r e c h t e n Nebenmannes genannt werden. Der Spieler, auf den man zeigt, kommt. Wer sich in der Namensnennung irrt, zahlt Pfand oder bekommt 1 Strich. Kommt der Genannte, so erhält dieser ebenfalls 1 Minuspunkt.

B Man ruft und zeigt auf denselben Spieler. Aber dessen rechter (linker) Nachbar eilt herbei.

1035 Eiersuchen. Gunter hat vor dem Heimabend ca. 100 bunte kl. Papierschnitzel sorgfältig im Zimmer versteckt. Wer findet am meisten? Auch (mit Spucke) ankleben an Wände, Schränke, unter Tische usw.

1036 Tellerdrehen. (8—18) Kurt dreht in der Mitte 1 alten Deckel (Pappe oder Blechteller). Dabei ruft er 1 Mitspieler. Der muß den Deckel schnappen, bevor er umfällt.



B Statt des Namens bekommt jeder 1 Spitznamen. Zahl oder Tiernamen.
C Die Zahl kann man auch in eine einfache Rechenaufgabe kleiden, z. B. 4 x 3, 10—7. Oder schwieriger: 3 x 8—11 odr 7 4 x 3 usw.
D Alle Spieler sitzen im Türkensitz auf dem Boden oder auf Schemeln (Schneidersitz).
E Nicht der Aufgerufene, sondern sein rechter Nebenmann muß laufen.
F Die Jungen werden nicht mit richtigen Namen, sondern mit rasch neu erfundenen Namen mit gleichen Anfangsbuchstaben gerufen, z. B. Bert Breitenband = Bummskopf Bratzek.
G Kurt stellt 1 Stock senkrecht in die Mitte und ruft Leo. Bevor der Stock umgefallen ist, muß ihn Leo geschnappt haben.
H 1 Ball auf den Boden aufwerfen (prellen). Bevor dieser zum 2. Male aufgeschlagen ist, muß ihn der aufgerufene Spieler schnappen.

1037 Schemelreise. (7—18) Spielerkreis. Alle sitzen, aber 1 freier Schemel bleibt. Dieter steht in der Mitte und versucht, sich auf dem leeren Schemel niederzulassen; seine Mitspieler machen ihm den Platz streitig, indem sie immer auf den freien Schemel rutschen.
B Dieter kommandiert. ‚Nur nach rechts rutschen.' Der erste rutscht nach rechts und alle folgen. ‚Nur nach links rutschen.' Vielleicht erreicht Dieter jetzt einen freien Schemel.

1038 Zublinzeln. (7—18) Sitzender Kreis. 1 freier Schemel. Der Junge, der r e c h t s neben dem freien Platz sitzt, blinzelt 1 beliebigen Mitspieler zu. Dieser steht rasch auf und setzt sich auf den freien Platz. Das Aufstehen kann aber sein rechter Nebenmann durch (leichtes) Festhalten verhindern. War aber der rechte Nebenmann nicht auf Draht, so muß er sich selber 1 neuen Nachbarn anblinzeln. (Evtl. 1 Minuspunkt fur jeden ‚verlorenen' Nachbarn.)
B Nicht der Nachbar, sondern Spieler, die hinter jedem Schemel stehen, blinzeln und halten auch die sitzenden Spieler fest.

1039 Postreise. (7—18) Jeder hat 1 laufende Nummer. In der Mitte steht ein Blinder und sagt z. B.: ‚Die Post fährt von 1 nach 4.' Nun muß Nr. 1 mit Nr. 4 leise den Platz tauschen. Der Blinde versucht einen der Tauschenden zu fangen. Der Gefangene wird sein Nachfolger. Bei jedem Blindenwechsel zählen wir neu ab (um dem Blinden das Fangen zu erleichtern).



B Im großen Kreis steht Dieter, nicht blind. Er nennt 2 (oder 3) Nummern, die wechseln sollen. Und versucht, hinkend 1 freien Platz zu erwischen.

C Beim Aufruf der Nummern wirft Dieter 1 Plumpsack (Ball) einem beliebigen Spieler zu. Dieser wirft ihn rasch zu Dieter zurück. Dann versucht Dieter, 1 platzwechselnden Spieler zu treffen. Trifft Dieter durch seinen Wurf 1 Spieler, der sich noch nicht wieder hingesetzt hat, so löst ihn dieser ab. (Dieter kann dabei auch auf einem Schemel sitzen (bleiben).

1040 Gegenteil. 1 Spieler steht im Kreis. Er geht zu 1 beliebigen Mitspieler, macht 1 Verbeugung, sagt z. B.: ‚Dies ist mein rechter Fuß' und zeigt dabei mit dem Finger auf die Stirn. Der Angeredete muß sofort das Gegenteil a n t w o r t e n und t u n. Also auf den rechten Fuß zeigen und sagen: ‚Dies ist meine (linke) Stirn.' Der Spieler, der zögert oder sich verspricht, muß dem Frager seinen Platz einräumen, sich in den Kreis stellen und selbst weiterfragen.

1041 Ehrfurcht. Wollen wir 1 Häuptling oder Lehrer, geistlichen Führer usw. gebührend begrüßen, werfen wir uns auf die Knie, trommeln mit den Fäusten und Fußspitzen auf den Boden und stimmen melodischen Gesang an.

B Kommt der Koch mit der angebrannten Suppe oder 1 letzter Sieger, knien wir uns auf die Knie, dicht nebeneinander spalierbildend, klopfen mit der linken Hand im Takt auf die Knie, machen Blickwendung, stecken die Zunge raus und machen mit der rechten Hand 1 lange Nase. Ist das Opfer vorbei, stößt der Kommandeur (Flügelmann) mit 1 Stoß die Reihe um.

1042 Hände weg. (7—18) Enger Spielerkreis. Alle strecken die Hände — mit den Handrücken nach oben — in den Kreis. Paul steht in der Mitte und will die Hände treffen. Dabei lenkt er durch dumme Redereien die Aufmerksamkeit ab. Paul muß seine Hände immer in Kopfhöhe halten.

B Haben alle nackte Knie, dann versucht Paul auf die Knie zu hauen. Die Besitzer der Knie schützen sich, indem sie blitzschnell die Fäuste auf die Knie legen.

C Die Spieler dürfen wiederschlagen und halten ihre Hände schlagbereit in Brusthöhe (meist werden sie auf ihre eigenen Knie schlagen). Die Spieler halten evtl. kleine Stöcke und dürfen damit wiederschlagen.

D Siegfried steht in der Mitte und hat 1 kleinen Stock. Wir halten die Handflächen nach oben. Schlägt Siegfried vorbei, wird gewechselt. Wer wegzuckt, bekommt eins gratis.



■ Ali steht (sitzt) im Kreis und rührt mit seinem Stöckchen in 1 Eimer (Kreis) und versucht, die Hände seiner Mitspieler zu treffen.

1043 Wattepusten. (6—15) Enger Spielerkreis. 1 Stück Watte wird in der Mitte hochgepustet. Jeder versucht, die Watte seinem Gegner zuzutreiben. Wer die Watte aus dem Kreis entweichen läßt, bekommt 1 Fehlpunkt oder wird angeschwärzt.

B 2 sich gegenübersitzende Parteien.

C Dasselbe auf dem Tisch.

D Dasselbe auf 1 Tisch mit Tischtennisball oder Feder.

E Wettpusten mit 1 Kreis aus Papier (Postkarte) geschnitten.

F Wettfächeln mit der Hand (Postkarte, Heft, Stück Pappe).

G So auch ‚Wettrennen'. 3 bis 6 Spieler starten nebeneinander und fächeln mit einem Heft (Buch) einer Postkarte ca. 3 m weit Wer ist am schnellsten da? (Auch Papierstück, TT-Ball pusten.)

H Jeder macht sich 1 Blasrohr aus Papier und darf nur hiermit blasen.

I Ballon hin- und herpusten (fächeln). Hände berühren nicht den Tisch! (Erst wenn der Ballon herunterzufalllen droht, darf man zuschlagen bzw. besser mit dem Kopf gegenstoßen.)

1044 Pfeifensuchen. Fritz wird hinausgesandt, das Spiel den Jungen erklärt und Hans 1 Pfeifchen hinten an den Rock gehängt. Fritz soll nun das Pfeifchen suchen und Hans ihm helfen. Beide stehen im Spielerkreis. Geschickt benutzen die Spieler die Pfeife auf Hans' Rücken. Es wird lange dauern, bis Fritz etwas merkt.



■ Anschließend schicken wir Hans heraus. Diesmal wandert die Pfeife wirklich im Kreis herum. Fritz hilft scheinbar mit suchen.

C Das Pfeifchen wird dem Uneingeweihten selbst an den Rock geheftet. Dies geschieht am besten vorher, wenn er noch sitzt, oder wenn er beim Spielführer steht und dieser ihm nochmal das Spiel erklärt.

1045 Ostereiersuchen. In unserem Kreis steht Gerd mit 1 Porzellanei (Schlüssel, Münzen, Murmeln usw.). Er geht im Kreis herum und macht so, als ob er verschiedenen Mitspielern das Ei geben wolle Irgendeiner bekommt es. Gerd sagt, Hugo solle erraten, wer es bekommen habe.

B Gerd hat z w e i Eier. Wer das zweite bekommt, muß raten, wo das erste ist.

C Gerd geht außen um den Kreis herum.

D Gerd verteilt 3—7 Eier: Jeder Ei-Empfänger muß (n a c h der Ei-Verteilung) sagen, wer v o r ihm ein Ei bekommen hat! Um die Richtigkeit der Antworten zu überprüfen, läßt Gerd die Ei-Empfänger der Reihe nach antreten, o d e r Gerd hat die Eier numeriert (z. B. Zettel mit Zahlen!).

1046 Pantoffelheld. (5—15) Wir sitzen im eng geschlossenen Kreis, und hinter unserm Rücken wandert 1 Turnschuh. Thomas steht in der Mitte und sucht den Turnschuh. Im passenden Augenblick bekommt er mit dem Turnschuh eins hintendrauf. Berührt Thomas den Schuh, tauscht er mit dem Spieler die Plätze.

B Wir sitzen am Boden mit angezogenen Knien. 1 Turnschuh wandert unter den Knien.

C Wir lassen 1 Schlüssel wandern und klopfen dann und wann mit dem Schlüssel auf Holz (Schemel).

1047 Ringlein wandern. Spielerkreis. Alle Spieler halten 1 Bindfaden. Am Bindfaden wandert 1 Ring Horst steht im Kreis und muß den Ring suchen. (Die Spieler täuschen dauernd die Weitergabe vor.)

B Hans steht im Kreis und versucht, einem der Mitspieler auf die Hände zu schlagen, die das Seil festhalten. Es darf höchstens 1 Hand vom Seil weggenommen werden.



1048 Blindes Huhn. Im Kreis hokken 2 Blinde auf dem Boden. Sie suchen 1 Turnschuh, der im Kreis liegt. Hat 1 Blinder den Schuh gefunden, nimmt er seine Binde ab und prügelt seinen Kumpel aus dem Kreis heraus.

B Der Finder behält die Binde auf (beim Verhauen des Mitspielers)

1049 Eulenspiegel. ‚Wir wollen mal 1 neues Spiel spielen', sagt August, ‚gebt mal alle Euren rechten Schuh'. Schuhe werden eingesammelt und von August durcheinandergewirbelt. Dann sagt August: ‚Wer zuerst seinen Schuh wieder anhat, ist Sieger.'

1050 Verein der Harmlosen. Georg wird rausgeschickt Währenddessen weihen wir alle ein. Georg wird hereingerufen und ihm nun erklärt, er könne in unseren Verein wieder aufgenommen werden, wenn er alle Fragen beantwortet. Wir erkundigen uns nach seinem Alter, Klassenzensuren Vorleben usw. und rücken dem in der Mitte stehenden Georg unter bedrohlichem Grinsen immer näher auf die Pelle Dann die Hauptfrage: ‚Sage uns, wen du liebst' Endlich gesteht Georg irgendein Mädel Doch immer wieder fragen wir dasselbe. Immer drohender. Bis endlich Georg ein Licht aufgeht und er darauf kommt, daß er nur zu sagen braucht: ‚Wen du liebst' und erlöst ist.

1051 Einfachste Frage der Welt. Alle Spieler werden eingeweiht, während Otto draußen ist Wir sagen zu Otto: ‚Du bist verzaubert! Du kannst dich nur durch 1 bestimmten Satz wieder erlösen. Denke scharf nach!' Wir vergleichen auf der Uhr. Es geht los. Nun wird dem Otto alles nachgemacht. Handbewegungen, Fragen usw., bis er fragt: ‚Warum macht ihr mir alles nach?' (Am besten schicken wir bei dieser Art Spielen immer 3 ahnungslose Spieler hinaus, damit wir den Spaß öfter haben.)

1052 Käse ohne Löcher. 1 Uneingeweihter wird hereingerufen. Langsam, feierlich, gütig, dann wütend, brüllend, drohend und wieder bettelnd wird dem Opfer gesagt: ‚Sag Butter ohne Wasser!' (ebenso ‚Sag Wurst ohne Brot', ‚Sag Käse ohne Löcher'). Das Opfer braucht nur ‚Butter' zu sagen und ist erlost.

1053 Unheimlicher Berg. Wir bauen 1 kl. Berg von Stühlen, Tischen usw. auf. Gerd befiehlt dem Opfer: ‚Zieh die Schuhe aus und spring darüber!' Er besteht darauf, bis das Opfer die Schuhe ausgezogen hat. Die anderen helfen mit Drohungen nach, bis das Opfer etwas merkt und über seine eigenen Schuhe gehüpft ist.

1054 Schinkenkloppen. (5—18) Hans bückt sich, ihm werden die Augen zugehalten. Vor irgend 1 Jungen bekommt er 1 Schlag auf seine Sitzfläche. Hans richtet sich auf und versucht, den Täter zu erraten. Erwischt Hans den richtigen, wird dieser das neue Opfer.

B Amerikanisches Schinkenkloppen: 2 Opfer stehen gebückt nebeneinander, Einer von beiden, der Bescheid weiß, haut immer seinen Nebenmann, der lange vergeblich raten wird.

C Mit 1 Kochlöffel oder 1 Stock schlagen, der rasch weitergegeben wird.

D Foppen: Mit 2 Kochlöffeln schlagen. Es ist aber immer nur 1 Löffel sichtbar, und zwar der, mit dem nicht geschlagen wurde.

E Um 1 Neuling völlig zu täuschen, empfiehlt sich folgende Art, die man auch bei anderen Neulingsspielen zweckmäßig zur Erheiterung und Täuschung anwendet· 2 Spieler stehen gebückt nebeneinander, und das Schinkenkloppen spielt sich ganz gewöhnlich ab. Jeder Spieler wird von Mitspielern im Kreis geschlagen und rät. Dann erst kommt per Zufall oder durch 1 Stichwort (Verrat!) der Neuling dran. Das Stichwort wird zweckmäßig durch den Chef gegeben Fragt dieser bisher nach jedem Schlag: ‚Wer war's?', so fragt er dieses Mal: ‚Na, wer war's denn?' Der geschlagene Spieler nennt nun den Namen des Neulings, und mit diesem wird nun das amerikanische Schinkenkloppen veranstaltet.

1055 Ohren ziehen. Aufstellung wie beim Schinkenkloppen. Willi steht vor dem Spielerhalbkreis, Gesicht zur Wand 1 Spieler zupft Willi am Ohr. Dieser dreht sich um, versucht den Übeltäter zu erraten und führt den Verdächtigen am Ohrzipfel nach vorne. Stimmt es, wird Willi durch den Übeltäter abgelöst. Stimmt's nicht, geht der wahre Übeltäter dazwischen und beugt Willis Kopf herunter und der unverdient am Ohr Gezogene gibt Willi 1 Schlag.

1056 Vogel Strauß. **Amerikanisches Schinkenkloppen einmal anders.** Der eingeweihte Fred und der ahnungslose Tom knien sich in Vierfüßlerstellung auf den Boden nebeneinander. Über die beiden Köpfe 1 Decke. Wir sitzen im Kreis herum und haben 1 Gürtel. Fred und Tom sollen nun erraten, wer sie geschlagen hat. In Wirklichkeit schlägt n u r Fred den Tom (mit 1 eigenen Gürtel). Markiert Fred geschickt Schmerz und Suchen, kann es lange dauern, bis Tom die Vogel-Strauß-Politik durchschaut hat.



1057 Nummernlaufen im Heim. Die Parteien (2 oder mehr) sitzen, jede für sich, hintereinander auf ihren Schemeln im Schneidersitz. Die Parteien zählen untereinander ab. Die aufgerufene Nummer läuft in Schlangenlinie um jeden Schemel herum. Wer zuerst wieder auf seinem Platz sitzt, hat für seine Partei 1 Punkt erworben.

B Mit Bänken. Jede Partei sitzt eng hintereinander auf 1 Bank.

C Der Spieler muß zur gegenüberliegenden Wand laufen und anschlagen oder 2x um seine Gruppe herum.

D Mehrere Parteien sitzen in Kreuz- oder Sternform. Jeder Kreuzarm ist 1 Partei. Die Läufer laufen rechts um alle Parteien herum.

1058 Beutezug im Heim. Spielerkreis. Im Schneidersitz auf dem Boden. Wir zählen zu 5 ab, so daß jedes Mal (2 oder) 3 Spieler aufgerufen werden. Der Chef ruft z. B. Nr. 4 und die (2 oder) 3 Spieler stürzen sich auf den Ball, der in Kreismitte liegt. Wer den Ball zuerst berührt, Pluspunkt für sich bzw. für seine Partei.

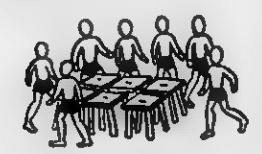
B Die aufgerufenen Spieler müssen erst 1 mal um den Kreis herumrennen oder hüpfen.

C Sich einmal um die eigene Achse drehen.

D Unterm Schemel in den Kreis kriechen.

E Der Ball liegt auf 1 Matte. Rauferei um den Ball. Wer den Ball auf seinen Platz legt, hat gewonnen.

F Dasselbe: Aufstellung wie beim Nummernlaufen. 2 Parteien sitzen neben- oder hintereinander und werden nummernweise aufgerufen. Um die einzelnen Spieler wellenförmig (siehe Zeichnung 1057) herumlaufen und dann auf die Beute stürzen.



1059 Reise nach Jerusalem. Die Schemel werden in 2 Reihen in der Mitte des Zimmers aufgestellt, aber einer zu wenig. Singend marschieren wir herum (oder Musik). Auf 1 Signal von Albert stürzt alles auf 1 Platz. Wer keinen Platz erwischt, scheidet aus und nimmt 1 Schemel mit.

B Statt Stuhlreihen auch beliebige Stuhlordnung. Der Anführer klopft den Takt des Liedes und 1 alten Topf und marschiert in Schlangenlinie um, über und unter dem Tisch und Stühlen herum. Läßt er den Topf mit Krach fallen, stürzt alles auf 1 Platz. Wer übrigbleibt, wird Anführer und stimmt das neue Lied an.

C Helmut nimmt 1 Stock. Vor wem er den Stock aufstößt, der muß ihm nachlaufen und alles nachmachen. Windungen, über den Stuhl, unterm Tisch, Hüpfen usw. Plötzlich wirft Helmut den Stock in die Ecke und alle stürzen auf die Stühle.

D Statt Stühle wird quer durch den Raum mit Kreide 1 ca. 1 m breiter Streifen gezogen: der Fluß. Auf ein Zeichen von Otto bleibt alles stocksteif stehen. Wer im Fluß ist, scheidet aus.

E Die Spieler marschieren in beliebiger Reihe durchs Zimmer. Plötzlich ertönt das Signal: Alles bleibt unbeweglich stehen. Willi bezeichnet den Ort, wo es gefährlich ist. Z. B.: Wer zunächst an der Tür oder am Fenster steht, scheidet aus.

1060 Kerzenstafette. 2 Parteien sitzen in 2 benachbarten Ecken der Bude. Auf der gegenüberliegenden Zimmerseite steht 1 Tisch. Darüber und darunter muß jeder Läufer einmal mit seiner brennenden Kerze laufen. Ist 1 Kerze ausgegangen, muß der Läufer stehenbleiben und seine Konkurrenz bei der Begegnung um Feuer bitten.



B Der Läufer muß sich auf 1 Stuhllehne (Stuhl steht am Tisch) setzen und Beine hochnehmen. Dann greift er rückwärts auf den Tisch, nimmt dort eine 2. Kerze. Diese wird angezündet (die 1. Kerze ausgepustet auf den Tisch gelegt) und damit zurückgeeilt.

C Der Läufer stellt 1 Schemel a u f den Tisch. Stellt sich selbst auch auf den Schemel und zündet dort oben die 2. Kerze an.

D Dasselbe: auf 1 Bein stehend oder Flaschensitz usw.

1061 Neckball im Heim. (7—17) Statt Ball nehmen wir evtl. 1 Plumpsack (Stoffball) und werfen ihn von Mann zu Mann im Kreis herum. Rudi steht in der Mitte und versucht, den Ball zu bekommen.

B Wir werfen den Plumpsack rechts herum, links herum, über Rudi oder rollen ihn an Rudi vorbei.

1062 Döskopp. Wir sitzen um 1 Tisch. Manfred gibt verschiedene Kommandos: ‚Kommando Finger! (Faust, Hand). Je nachdem schlagen wir mit dem Finger, der Faust oder flachen Hand auf den Tisch. Die Kommandos gelten nur, wenn vorher ‚Kommando' gesagt wird. Manfred täuscht uns, indem er nur ‚Finger' usw. sagt und selbst mit dem Finger schlägt. Die Döskoppe scheiden aus oder geben Pfand (Fehlpunkt).

B Es gilt nur d a s , was Manfred trommelt und n i c h t die Kommandos (oder umgekehrt).

C Wer am meisten Fehler macht, muß mit verbundenen Augen weiterspielen, um sich so ‚stärker konzentrieren' zu konnen. Plotzlich stellen wir diesem 1 Wasserschussel (nassen Lappen) hin, in das er beim Kommando ‚Hand' hineinschlägt.

D Manfred macht verschiedene Ubungen, z. B. Klatschen, vor. Alle klatschen im gleichen Takt mit. Manfred klatscht mal schnell, mal langsam, plotzlich hort er auf. Wer weiterklatscht, Minuspunkt.

E Viktor macht ruckartige Tanzbewegungen (Boxschläge). Die Spieler begleiten Viktor mit taktmaßigem Klatschen.

F Alle sitzen (stehen) im Kreis (oder besser: n e b e neinander). Manfred steht sichtbar davor und sagt Kommandos: ‚Aufstehen, Hinsetzen, Knien, Vorwärtsgehen usw.

G Frank stellt sich neben Manfred und gibt auch Kommandos. Franks Kommandos durfen aber nicht ausgefuhrt werden.

H Manfred sagt ‚Macht dies' oder ‚Macht das' und führt dabei Freiübungen aus· Hände über dem Kopf, Springen, Setzen usw. Nur wenn dazu ‚Macht dies' gesagt worden ist, durfen die Bewegungen ausgeführt werden.

I Manfred dirigiert durch Pfeifen. 1 Pfiff = Hochspringen, 2 Pfiffe = unbeweglich stehenbleiben, 3 Pfiffe = Hände uberm Kopf zusammenschlagen.

J Die Spieler stehen im Kreis. Dicht vor ihren Füßen ist 1 Kreis gezogen. Manfred ruft: ‚In das Meer' und alle springen in den Kreis oder ‚Auf das Ufer' und alle springen heraus. Wer auf verkehrte Kommandos reagiert, bekommt Minuspunkte. (Verkehrte Kommandos: ‚Auf das Meer' oder ‚In das Ufer'.)

K Die Spieler stehen im Halbkreis vor Manfred. Bei 1 Pfiff bewegt sich niemand, bei 2 Pfiffen hockt man nieder oder steht auf. Wer 1 Fehler macht, scheidet aus und stellt sich hinter Manfred und macht die Kommandos verkehrt mit. So werden die übrigen Spieler getäuscht. Wer zuletzt noch v o r Manfred steht, hat gewonnen.

1063 Hören, nicht sehen. Karl steht im offenen Halbkreis und erzählt 1 Geschichte und macht Bewegungen dazu. Die Zuschauer mussen die Bewegungen, die Karl erzählt, mitmachen nicht was er sagt, z.B. ‚Dann holte ich mein Taschentuch aus der Brusttasche (hier faßt Karl nicht in die Brusttasche, sondern in die Hosentasche) und band es um das verletzte rechte Knie'. (Karl bindet das Taschentuch um das linke Fußgelenk.) Nach jeder abgeschlossenen Bewegung nennt Karl die Fehler und gibt Minuspunkte. Wer am wenigsten Fehler macht, darf weitererzählen.



1064 In Afrika. Berni steht in Kreismitte und kommandiert oder erzählt. Dabei macht er irgendwelche Bewegungen vor. Alle Kommandos gelten nur, wenn der Zusatz ‚In Afrika' davor gesagt wird. z.B. ‚In Afrika stehen alle Elefanten auf 1 Bein'. Alle stehen auf und stellen sich auf 1 Bein.

Wer dagegen bei dem Kommando ‚Sitzen alle Leute auf dem Stuhl' sich hinsetzt, erhält Minuspunkte.

1065 Eier legen. Spielerkreis. Zu zweit abzählen. Nr. 1 sind die Hühner, Nr. 2 die Hähne. Helmut kommandiert und sagt: ‚Das Huhn sagt gluck' oder ‚Der Hahn sagt gack'. Je nach seinem Kommando müssen die Spieler Nr. 1 oder Nr. 2 schnell aufstehen und sich wieder hinsetzen. Helmut kommandiert immer schneller, sagt schließlich nur noch ‚gluck' und ‚glack'. Dann kommandiert Helmut unregelmäßig und versucht, die Spieler zu verwirren, z.B. durch mehrmaliges Kommandieren desselben Kommandos.

B Die Spieler dürfen nur aufstehen, wenn Helmut den ganzen Spruch kommandiert.

C Helmut vereinfacht den Spruch: ‚Es sagt gluck' oder ‚Es sagt glack'. Im geeigneten Moment wird 1 Spieler 1 nasser Schwamm oder 1 Tuch oder 1 flache Schüssel mit Wasser auf den Sitz gestellt. (Oder alle Hähne legen allen Hühnern gleichzeitig oder nacheinander nasse Lappen oder Heftzwecken auf den Sitz.)

1066 Kamele und Kameraden. 1 Spieler steht in der Mitte, erzählt eine Geschichte aus Afrika und berichtet dauernd von ‚Kamelen' und ‚Kameraden'. Bei Kameraden fühlen sich alle angesprochen und machen 1 tiefe Verbeugung. Wer bei ‚Kamel' sich auch angesprochen fühlt, bei dem stimmt's, und er darf mit dem Lautsprecher in der Mitte tauschen. Der Sprecher kann die ersten Buchstaben ausdehnen: ‚K—a—m—e . . .', um so alle in Spannung zu halten.

B Bei ‚Kamele' müssen alle mit dem Kopf schütteln, bei ‚Kameraden' alle nicken.

1067 ‚Alle meine Gesellen, fleißig an die Arbeit', sagt Viktor, und wir schlagen alle auf den Tisch oder auf die Knie. Wir schauen alle auf Viktor. Dieser ruft nun: ‚Alle Vögel fliegen hoch' und hält die Hände hoch. Wir nehmen die Hände auch hoch.



Statt Vögel, Flugzeuge läßt Viktor auch nichtfliegende Dinge in die Luft gehen; dann dürfen wir aber nicht die Hände hoch nehmen.

B Viktor ruft ‚Draufschlagen' oder ‚Loslassen!' und haut dabei auf den Tisch (Knie) oder nimmt die Hände hoch. Wir Mitspieler müssen aber genau *entgegengesetzt* seinem Kommando handeln! Wer 3 Fehlpunkte hat, darf zuschauen.

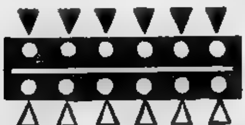
1068 Bei uns zu Haus. Fred gibt Kommandos, und alle müssen seine Bewegungen nachmachen. Alle Kommandos leitet Fred ein mit ‚Bei uns zu Haus'. Z.B. ‚Bei uns zu Haus legen wir alle die Füße auf den Tisch.' ‚Bei uns zu Haus ziehen wir uns alle die Jacke aus.' So immer schneller, bis Fred 1 Kommando gibt ohne den Spruch. Z.B. ‚Dann setzen wir uns alle gemütlich hin!' Wer sich hinsetzt, hat

Minuspunkt. Wer 2 (oder 3) Minuspunkte hat, erzählt weiter! Setzen wir das Spiel fort, wählen wir 1 anderes Sprüchlein — Auf dem Mond — Im Irrenhaus — Am Nordpol usw.

1069 Königsspiel. Folgendes Spiel wurde von König Friedrich II. von Dänemark erfunden, da es ihm an seinem Hof zu vornehm zuging. Auf Friedrichs Ruf ‚Der König ist nicht zu Haus' fangen alle Spieler an, irgend 1 beliebige Tätigkeit auszuüben: Z.B. Schustern, Necken, Reden, Schreiben, 1 unsichtbares Instrument spielen, Singen, Tanzen usw. Auf Friedrichs II. Ruf: ‚Der König kommt' stürzt alles still und stumm auf seinen Platz. Friedrich muß sagen, wer zuletzt seinen Platz erreicht hat (oder nach seinem Ruf noch gesprochen bzw. sich bewegt hat). Wer von Friedrich genannt wird, scheidet aus (oder bekommt 1 Strich, muß 1 Pfand geben oder bekommt von Friedrich 1 Schlag).
B Wir stellen 1 Stuhl zu wenig auf. Der langsamste Spieler scheidet aus.



1070 Denkmal bauen. Alle Mitspieler stellen sich in beliebigen Denkmal-Stellungen hin (evtl. auf Schemel). Michel, der Bildhauer, kann auch von allen 1 bestimmten Ausdruck verlangen, z.B. flehend, freudig, Bettler, Tänzer, Kinderbrunnenfigur.
Michel spaziert durch das Atelier (Künstlerwerkstatt) und verbessert mit leichten Plumpsackschlägen die Figuren. Plötzlich ruft er: ‚Der Bildhauer ist fort!' Alle können nun herumtollen. Auf den Ruf: ‚Der Bildhauer ist wieder da!' stürzt alles auf seinen Platz (auf seinen Schemel) und stellt sich in derselben Form wieder auf. Michel geht wieder umher und hilft mit dem Plumpsack nach, die alten Denkmäler wieder richtig zu bauen. Wer zuletzt steht oder 1 verkehrte, schlechte Figur baut, löst den Bildhauer ab. (Auch 1 Stuhl weniger als Mitspieler.)



1071 Scheibenwischer. 2 sich gegenübersitzende Parteien. In der Mitte 1 Grenzlinie. Jeder malt vor sich 1 Kreidekreis. Jeder versucht, bei seinem Gegenüber den Kreis auszuwischen. Unsere Seite beginnt. Wir versuchen so lange unser Glück, bis wir bei unserem Gegenüber den Kreis ausgewischt haben oder eins auf die Pfoten bekommen.
Der Gegner muß die Hände in Augenhöhe halten. Beim Überschreiten der Grenzlinie darf zugeschlagen werden. Haben wir den gegnerischen Kreis ausgewischt oder sind abgeschlagen worden, versucht unser Gegenüber sein Glück bei uns. (Nach jeder Runde werden die heilen Kreise gezählt und die Plätze innerhalb 1 Partei gewechselt.)

1072 Kreidekreis. Auf dem Tisch oder auf der Erde zeichnet sich jeder 1 Kreis. In die Mitte kommt 1 großer Kreis. Arthur kommandiert: ‚Eigener Kreis, linker Kreis, großer Kreis, rechter Kreis!' Wir fahren mit der Hand in die Kreise. Arthur macht die Bewegungen vor. Manchmal führt aber Arthur seine Hand im verkehrten Kreis Wer darauf reinfällt, erhält 1 Fehlpunkt.

B Kommandiert Arthur: ‚Ich reise zum — großen Kreis' (rechten Kreis, eigenen Kreis), ist jetzt nur Arthurs Hand, nicht mehr seine Kommandos maßgebend.

1073 Kreidestrich. 2 Parteien. In der Mitte Grenzstrich. Abwechselnd wird geschlagen. Hände liegen im eigenen Feld und versuchen, blitzschnell die Hände der anderen Partei (beliebige Spieler) zu treffen. Haut einer vorbei, so zählt das als Pluspunkt für die anderen. Jeder Spieler hat nur 1 Schlag. Haben alle geschlagen, ist die andere Partei dran.

B Jede Partei hat abwechselnd 1 Minute Schlagrecht. Erfolgspunkte!

C Es darf nur auf die Hände geschlagen werden, die sich über den Grenzstrich wagen.

1074 Lieber Jakob. 1 brennender Span (evtl. Streichholz) wird herumgegeben mit dem Spruch ‚Lang lebe unser kleiner Jakob'. Der Spieler, bei dem das Holz erlischt, bekommt zur Trauer, daß Jakob nun tot ist, 1 schwarzen Strich ins Gesicht.

B Der 1. Spieler steckt 1 Streichholz an und gibt es schnell mit einer Streichholzschachtel weiter. Es gilt, mit möglichst wenigen Streichhölzern 3x die Runde zu machen. Bei wem es erlischt, der zündet schnellstens 1 neues Holz an.

C Umgekehrt: Wie oft (wieviele Spieler weit) können wir 1 (2 oder 3) Streichhölzer weiterreichen? Jeder Spieler mehr als die Gegenpartei, zählt Pluspunkt.

1075 Angeln. Auf dem Tisch liegt 1 große Bindfadenschleife Klaus hält diese in der Hand und kommandiert: ‚Alle Fische in das Wasser' oder ‚Alle Fische aus dem Wasser'. Im geeigneten Moment zieht er die Schlinge zu. Wer gefangen ist = Minuspunkte. (Rutscht die Schlinge an den Fingerspitzen ab, müssen wir 1 dickeren Bindfaden nehmen oder die Schlinge erhöht auf Streichholzschachteln usw. aufbauen.)

1076 Fische fangen. Jeder bringt 1 Korken mit und bindet daran 1 Faden. Die Korken kommen zusammen in die Mitte. Jeder Spieler hat seinen Faden in der Hand. Der Fischer bekommt 1 großen Blechbecher (Konservendose) und versucht die Fische durch Überstülpen mit dem Becher zu fangen.



Wer (vorher wegzuckt oder) gefangen wird, scheidet aus. Übriggebliebene Fische stellen sich wieder auf, bis der letzte gefangen ist und Fischer wird.

B Fischen. Alle fahren mit der linken Hand auf dem Tisch herum. Helmut ist Fischer, hat seine Hand ebenfalls auf dem Tisch und versucht blitzschnell die Hand 1 Spielers zu treffen.

C Helmut hält seine Hand 50 cm uber den Tisch.

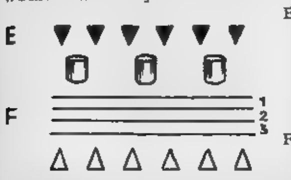
D Helmut sagt: ‚Ich hab' den ganzen Tag gefischt — und noch immer keinen Fisch er - w i s c h t!' Bei er - ‚w i s c h t' darf er erst zuschlagen.

1077 Ziel-Würfe machen allen Jungen viel Freude. Sie lassen sich aber nur schlecht im Heimabend ausführen, da nur einer nach dem anderen drankommen kann.

B Spielerkreis. In der Mitte zeichnen wir 1 kl. Kreidekreis oder stellen Konservendose auf. Reihum wirft jeder mit 1 Tischtennisball hinein.

C Dasselbe: Der Ball muß einmal vorher auf dem Boden aufprallen und dann erst in dem Kreis (Dose).

D 2 Parteien sitzen sich gegenüber. Jede bildet 1 Halbkreis. Abwechselnd wirft jede Partei.



E Die Parteien sitzen sich in 2 Linien gegenüber. Vor jeder Partei sind Konservendosen (1 Reihe Kreise) usw. aufgebaut. Abwechselnd wirft jede Partei. Jeder Spieler kann in 1 beliebige Dose(Kreis)beim Gegner werfen.

F Vor jeder Partei sind ca. 4 Linien in ca. 10 cm Abstand gezogen (Fußbodenbretter). Die 1. Linie zählt 1, die 2. Linie 2 und die 3. Linie 3 Punkte. Die 3. Linie ist nächst der Partei. Abwechselnd wird hin- und hergeworfen mit 1 Münze (Murmel) gerollt.

G Wir zeichnen in Kreismitte 3 Kreise wie 1 Schießscheibe. Der mittlere Kreis zählt 3 Punkte. Werfen mit 1 Tisch-Tennisball (damit die Spieler nicht aufzustehen brauchen und Zeit verlieren!)



1078 Die verräterische Flasche. Spielerkreis. 1 Flasche liegt in der Mitte. Heijo stellt 1 Frage, z. B.: ‚Wer hat sich heute morgen nicht gewaschen?' und dreht die Flasche. Bei wem die Flasche stehenbleibt, der ist überführt. Dieser darf 1 neue Frage stellen und die Flasche drehen.

1079 Wettangeln. 2 Parteien. Etwa jeweils die Hälfte einer Partei angelt mit an Stöcken hängenden Ringen nach Flaschen. Angeln nach Zeit. (Als Angel z. B Spazierstock mit 1 m Bindfaden und großem Gardinen-Ring oder Schlaufe.)

B Hinter jeder Flasche kniet 1 Junge von der feindlichen Partei und versucht, den Ring wegzupusten.

1080 Böse Geister bannen. Unser Stamm hat böse Taten vollbracht. Die bösen Geister müssen gebannt werden. Dies geschieht durch Waschungen. Um dies recht wirksam zu machen, sitzen wir im dunklen Zimmer, waschen uns Gesicht und Hände mit heiligem Wasser. Anschließend Abtrocknen mit versch. heiligen Tüchern. Einige Tücher sind mit Gips oder Ruß bestaubt. Nach der Reinigung machen wir wieder Licht.

1081 Schicksal. Wir schreiben 12 Zettel mit folgenden Personen: 2 Richter, 2 Kläger, 2 Henker, 2 Diebe, 2 Unschuldige, 2 Polizisten. Die Zettel werden gefaltet und in die Luft geworfen. Wer sich an dem Spiel beteiligen will, hebt 1 Zettel auf. Die Kläger klagen dem Gericht (Richtern), daß ihnen 1 Schwein (Fahrrad, Auto) geklaut worden ist. Die Richter schicken jeden Polizisten einzeln aus, 1 Dieb zu verhaften. Jeder Richter verurteilt 1 Dieb, z.B. 5 Schlag auf den Hosenboden. Jetzt zeigen die Diebe ihre Zettel; sind es wirklich Diebe, so erleiden sie die Strafe durch die Henker, sind es Unschuldige, so bekommen die Polizisten die Schläge (von den Unschuldigen!).

1082 Mühlengeklapper. Rolf gibt den Takt an, alle machen mit. Erst klopfen alle mit 1 Finder, dann mit 2 Fingern, Handkante, Faust, flache Hand, Ellbogen, Füßetrampeln. Plötzlich nimmt Rolf die Hände hoch. Wer weiterklopft, wird verklopft.

B Auch zur Begrüßung sehr geeignet. Dabei wird dann melodisch gebrummt. (Huuh — ah hoo.)

1083 Eiserne Nerven. Spielerkreis. Günter steht in Kreismitte mit 1 Ball, ruft einzelne Namen auf (oder auch nicht) und wirft diesen den Ball zu. Günter darf täuschen, also nur so tun, als ob er werfen wollte. Wer zusammenzuckt oder den Ball auf die Erde fallen läßt, Minuspunkt.

B Jeder bekommt 1 ulkigen Namen. Heinz brüllt plötzlich irgend 1 Spieler mit ‚DU!' an und zeigt auf ihn (oder wirft ihm 1 Ball zu). Der Angesprochene muß sofort laut seinen Spitznamen rufen.

C Heinz zeigt nur auf 1 Spieler: Dieser muß sofort aufstehen und seinen Namen nennen, sich 1x um sich selbst drehen, den Ball von Heinz abholen und sich wieder auf seinen Platz setzen und jetzt selbst auf 1 Mitspieler zeigen!



1084 Schlafmütze. Spielerkreis. Jeder gibt 1 Pfand (Geldstück, Kamm, Bindfaden) und legt es in die Mitte auf 1 Tisch oder Schemel. Es müssen so viele Gegenstände sein wie Spieler weniger 2. Fred erzählt 1 Geschichte, sobald er 1 Gegenstand erwähnt, der auf dem Tisch liegt, schnappen sich alle irgend etwas. Wer leer ausgeht (außer dem Erzähler), erzählt weiter.

1085 Arche Noah. Spielerkreis. Helmut flüstert je 2 Spielern e i n e n Tiernamen zu. (Oder läßt aus 1 Hut Kärtchen mit Tiernamen ziehen.) Dann erzählt Helmut von 1 Besuch im Zoo. Die Spieler, die aufgerufen (genannt!) werden, müssen sofort zu Helmut laufen und ihm aufs Knie (Hand) schlagen. Wer zuerst da ist, Pluspunkt.

B Die Spieler müssen aufstehen, sich im Kreis drehen und wieder hinsetzen. (Oder schnell Plätze tauschen!)

C 1 Ball aus der Kreismitte klauen. (Evtl. Rauferei.) Wenn alle Spieler ihren Partner kennen, wird's langweilig, und neue Namen werden wieder aus dem Hut gezogen.

D Kamele. Wie Arche Noah. (Aber Helmut flüstert jedem Spieler d e n s e l b e n Namen ‚Kamel' zu, bzw. alle Zettel sind dieselben.) 1 Ball in der Kreismitte soll geklaut werden. Helmut ruft z. B. ‚Pinguin'. Als keiner läuft, wundert er sich, daß er diesen seltenen Vogel vergessen hat, und ruft nun ‚Kamele!' Alle laufen in der Mitte zusammen.



1086 Stichwort. Spielerkreis. In der Mitte liegt 1 Anzahl Gegenstände. (Ebenfalls in Kreisform, damit sich keiner den Kopf einrennt.) Sambo erzählt 1 spannende Geschichte. Auf 1 bestimmtes Stichwort, z.B. ‚Auto', müssen sich a l l e Zuhörer auf die Gegenstände stürzen, außer Sambo selbst.
Da 2 Gegenstände weniger als Spieler da sind, geht 1 leer aus. Dieser muß weitererzählen. Die Erzähler versuchen, möglichst die Zuhörer zu täuschen, z. B. ‚Ich winkte allen . . . Wagen. Plötzlich hielt 1 Auto an: ich stürzte hin und stieg in das . . . Fahrzeug ein . . .

1087 Nachbar-Tausch. Spielerkreis. Otto steht mit 1 Plumpsack (Handtuch) in der Kreismitte und fragt, Herbert auf den Rücken oder auf die Knie schlagend: ‚Gefällt Dir Dein (rechter) Nachbar?' Nein. ‚Möchtest Du mit einem tauschen?' Ja. ‚Was willst Du für einen haben?' ‚Klaus!' Jetzt wechseln unter Schlägen von Otto der rechte Nachbar von Herbert und Klaus ihre Plätze, so schnell sie können.

1088 Gesangverein. Die einzelnen Worte eines Liedes werden durch Bewegungen ersetzt oder ausgelassen.

B Wir singen 1 Lied, und mitten drin hören wir auf 1 Zeichen des Dirigenten schlagartig auf. Wir einigen uns auf den Buchstaben, den wir zuletzt gesungen haben. Wer zuerst mit diesem Buchstaben 1 neues Lied vorschlägt, erhält 1 Pluspunkt.

C 1 einzelner Sänger, der plötzlich aufhört. Er singt deutlich den letzten Buchstaben. Der Spieler, der 1 neues Lied weiß, löst ihn ab und singt. Jedes Lied = Pluspunkt.

1089 Sprechchor. 2 Parteien. 1 Partei geht heraus. Beide Parteien üben 1 Sprechchor ein. Es wird 1 Sprichwort mit ca. 8 Worten gewählt. Jeder bekommt 1 Wort. Auf 1 Zeichen des Dirigenten brüllt jeder

gleichzeitig sein Wort. Dies wird so oft wiederholt, bis die andere Partei das Sprichwort erraten hat. Welche Partei braucht die wenigsten Wiederholungen, um das Sprichwort zu erraten?

B Der Dirigent zeigt schnell nacheinander auf verschiedene Spieler. und diese brüllen laut die einzelnen Worte heraus. (Evtl. das Sprichwort rückwärts aufsagen.) ‚Neutraler' Dirigent, der beide Chore (beide Parteien) gleich dirigiert.

1090 Lieder-Salat. 1 Liedanfang (oder längeres Wort) wird in Silben zerlegt. Jeder Spieler bekommt 1 Silbe. Wenn Max hereinkommt, singt jeder seine Silbe nach 1 anderen Melodie. Max muß das Lied erraten.

1091 Armer Kater. Der arme Kater rutscht auf den Knien im Kreis herum zu 1 beliebigen Spieler. Der Kater versucht, den Spieler durch Miauen und Grimassen und Streicheln im Gesicht zum Lachen zu bringen. Gelingt es ihm: Rollentausch.

1092 Gockelfangen. 1 Gockel geht zu 1 beliebigen Spieler im Kreis, kniet sich vor ihm hin und fuhrt unter Gegacker den Kopf zwischen den Knien des Spielers blitzschnell auf und ab. Mindestens zweimal. Der Spieler versucht, durch Zusammenschlagen der Knie (nicht zu fest!) den Gockel zu fangen. Gelingt es ihm nicht, darf er diesen ablösen.

B Der Spieler hält die Hände auf den Knien und fängt den Gockel durch Zusammenschlagen der Hände.

C 1 Neuling wird Gockel und von 1 Spieler gefangen und festgehalten. Jeder Spieler verabreicht dem Opfer blitzschnell 1 Schlag auf den Schinken.

D 2 Parteien. Die 1 Partei — Gockel — knien vor der anderen Partei und müssen 3 mal mit dem Kopf durch die Knie. Punkte zählen und wechseln.

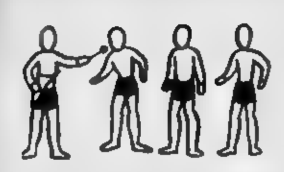
1093 Lebendige Buchstaben. 2 Parteien sitzen sich gegenüber. Jeder Spieler bekommt 1 Buchstaben aus Karton. (Jede Partei muß dieselben Buchstaben haben.) Der Chef nennt 1 Wort, das aus den gegebenen Buchstaben gebildet werden kann.





Die Partei, die zuerst — ihre Spieler nebeneinander gestellt — das Wort gebildet hat, ist Sieger. Jede Partei stellt ihre Spieler mit den geforderten Buchstaben nach rechts raus allen sichtbar hin.

1094 Namen raten. 2 Parteien A und B. Jede Partei verabredet insgeheim untereinander Spitznamen. A und B sitzen sich gegenüber. Dieter (Gruppe A) fragt seinen Gegner: ‚Wem soll ich den Ball zuwerfen?' Dieser nennt 1 ihrer Spitznamen. z.B. Kamel. Dieter versucht, den Namensträger zu erraten, und wirft diesem den Ball zu. Hat er richtig geraten, so scheidet der Beworfene aus. Wenn nicht, ist nun dieser an der Reihe zu raten.
Die Partei, die zuerst alle Namen des Gegners kennt, hat gewonnen



1095 Rosinen essen. Der 1. Spieler hat 1 Tüte oder Flasche (am besten Tasse) mit Rosinen und 1 lange Stricknadel. Er pickt 1 Rosine und gibt sie dem nächsten (oder sich selbst) in den Mund. (Abstreifen der Rosine mit dem Finger.) So auch mit kl. abgeschnittenen Kuchen.

Oder Bonbons mit dem Löffel aufnehmen und in den Mund fallen lassen. 1 Eß-Instrument darf den Mund nicht berühren: (Hygiene, Gefahr der Krankheits-Übertragung!)

B 2 Parteien. Die Partei, die zuerst die Tüte bis zum letzten Mann gereicht hat, ist Sieger, ruft ‚Halt' und das Spiel (nebst dem Rosinen-Essen) ist beendet. Beim nächsten Spiel beginnen die letzten Spieler (mit dem Essen), damit sie auch mal drankommen.

C Die Tüten (abgezählte, abgewogene Anzahl!) wandern so lange in den Parteien hin und her, bis 1 Tüte leer ist. Diese Sieger-Partei ruft ‚Halt' und die Gegner müssen ihre Tüte ausliefern. Die Beute wird verteilt und in Ruhe verzehrt.

1096 Hut abschlagen. 2 Stühle, darauf legen wir Besen oder 1 Besenstiel. Felix setzt sich auf das Ende des Stiels und setzt die Füße auf das andere (1 Fuß über den anderen). Felix bekommt 1 ca. 1-m-Stock zum Aufstützen auf dem Boden. Auf den Stühlen sind an allen 4 Enden Hüte (Taschentücher aufgehängt). Diese muß Felix abschlagen, ohne 1x den Boden berührt zu haben. Einer nach dem anderen versucht sein Glück. Wer runterfällt, scheidet aus. Ausscheidungskämpfe.

1097 Bankräuber. 1 verdunkeltes Zimmer oder mehrere Zimmer. In 1 Ecke ist die Bank Einige Meter davor bauen 2 Wächter Stühle und Tisch auf. Die Räuber versuchen, ohne Geräusch in die Bank einzudringen. Die Wächter dürfen nur direkt am Hindernis die Räuber abschlagen (Reichweite des Armes). Der Abgeschlagene scheidet aus oder bekommt 1 Minuspunkt, muß sich an der äußeren Ecke wieder anschlagen und kann sich dann wieder anschleichen.

B **Helles Zimmer.** Die Wächter tragen Augenbinden (und können evtl. beliebig herumlaufen).

1098 Flöhe suchen. Die Spieler verstreuen sich beliebig im Zimmer. 1 Blinder geht suchen. Jeder Spieler darf sich ducken usw., aber nicht die Füße vom Fleck bewegen.

B Jeder Spieler darf einmal 1 Schritt (evtl. zweimal) weggehen.

Feez

1100 Feezabend. Für den Feezabend bereitet jeder 1 kl. Scherz oder 1 Spiel vor. Überhaupt sollte jeder immer 1 paar lustige Sachen und

dumme Scherzfragen vorrätig haben. Wir machen anderen und uns selbst damit viel Freude. Frohe Lieder, lustige Spiele und kleine Scherzfragen machen sogar verregnete Nachmittage in der Jugendherberge zu schönen Erlebnissen.

1101 Baby füttern. 2 Blinde sitzen sich (in Badehosen) gegenüber und füttern sich gegenseitig aus 1 Eßnapf (Wasser).



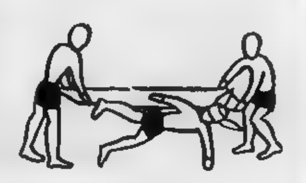
B Foppen. 1 Blinden wird die Augenbinde abgenommen und dieser schüttet nun dem anderen das Wasser in den Halsausschnitt oder über den Kopf.
Bei allen Blindenspielen kann man zum Abschluß diese Freude erzielen, wenn man 1 Spieler (Neuling) auf diese Weise hinters Licht führt.

C Dasselbe mit Marmelade (oder am besten mit rotem Ei-Schnee).

1102 Hinweise. Flaschensitz. Eichkatzenbaden. Negerboxen. Schiebekampf. Schneiderkampf. Streichholzschachtel. Lichtwandern. Eskimogruß. Tierstimmenkonzert. Hypnotisieren. Eulenspiegel. Verein der Harmlosen. Vogel Strauß. Die Sache mit dem Strich. Lauffeuer. Den Namen des zukünftigen. Ja sagen. Pantomime. Affenschule. Viele Pfänderaufgaben.

1103 Groschentrichter. Wer kann 1 Groschen von der Stirne übers Gesicht in 1 Trichter rutschen lassen, der im Gürtel steckt. Richard meldet sich. August schüttet nach dem 2. oder 3. Versuch unbemerkt 1 Becher Wasser in den Trichter.

1104 Blindflug. Der blinde Flugschüler kommt liegend oder sitzend auf 1 Brett. 2 Jungen heben das Brett etwas an. Einige surren wie 1 Flugzeug, immer stärker werdend. Und Emil schlägt den Flieger leicht mit 1 Brett auf den Kopf und schreit: ‚Deckel Abspringen!' (Dabei wird das Brett schräg umgekippt.) Bei Liegenden n u r 50 cm Absprung-Höhe!



B Für Ängstliche: 1 sitzender Blindflug-Spieler stellt sich vors Brett, und der Blinde darf sich mit den Händen an dessen Schultern festhalten. Dieser geht in die Knie und erweckt so den Eindruck, daß das Brett sehr hoch ist.

C Dasselbe: 1 Opfer auf 1 Stange reitend. (Blind oder nicht.)

D Auch ohne Abspringen ist die Sache spannend. Wir setzen 1 oder 2 Blinde auf 1 starkes Brett. 4 starke Spieler lassen die beiden den tollsten Flug erleben. 1 Ansager erzählt alles ganz genau: Sturzflug, Kurven, Regen (1 nassen Lappen rotieren lassen). Schließlich aussteigen und herunterklettern.

1105 Wasser aufwischen. Kai sitzt auf dem Boden (oder auf 1 Bank) mit gegrätschten Beinen. Vor ihm 1 Wasserpfütze. 1 Mitspieler will Kai mit diesem Wasser naß spritzen, was dieser durch Schläge verhindern darf. Im richtigen Moment packen ihn 2 Zuschauer an den Beinen und ziehen Kai durch die Pfütze.



1106 Sterne sehen. Wir erklären, daß man im Brunnen sitzend auch am hellen Tage die Sterne sehen könne. Rolf glaubt es nicht. (Ich auch nicht! Stimmt nicht!) Wir ziehen ihm eine Jacke über den Kopf und halten den Ärmel als Fernrohr in den Himmel

Dann fragen wir ihn, ob er schon etwas sieht. Wenn er nichts sieht, muß der Himmel wohl bedeckt sein, und es wird wohl bald regnen. Doch statt langer Erklärungen kippen wir 1 Becher Wasser durch den Ärmel.

B An dem Ärmel führen wir 2 brennende Streichhölzer vorbei: Das war der große Bär Dann 1 Streichholz: der kleine Bär. Und plötzlich kommt 1 Becher Wasser den Ärmel herunter; das war der Wassermann. (Taschenlampe.)

C Das Opfer soll Maschinist auf 1 Dampfer sein Er legt sich auf den Boden (Bank), bekommt 1 Jacke so über den Kopf, daß sie ihm als Sprachrohr dient. Befehle werden herauf- und heruntergerufen, bis ein Glas Wasser dem Maschinisten den Mund stopft.

1107 Wild-West im Heim. In jeder Ecke 1 Partei. In der Mitte und überall verstreut Stühle und Tische. Alle Augenbinden oder Zimmer verdunkeln. Nur auf allen Vieren kriechen! Wollfäden um den rechten bzw. linken Oberarm (oder Tücher im Gürtel, Lebenshölzchen oder Taschentuch um den Arm). In den feindl. Ecken liegen als Heiligtum Bälle oder Keulen, die geklaut werden sollen = 5 Punkte. Gert überwacht auf 1 Tisch in der Mitte sitzend, daß keiner mogelt. Nach 1 Kampf müssen die Kämpfer erst wieder ihre Augenbinden zurechtrücken und in ihre Ecke zurückkriechen. Die Gefangenen setzen sich auf Tische und schauen stumm zu.

1108 Flaschen öffnen. Norbert hat 2 Flaschen mitgebracht, steckt 1 davon in seine rechte Tasche und zeigt uns, wie diese geöffnet werden muß: Er greift dazu mit der linken Hand hinter den Rücken, öffnet die Flasche und schließt sie auf dieselbe Weise wieder. Wer macht es nach? Helmut meldet sich und bekommt die andere Flasche. Sobald er die andere Flasche öffnet, fließt Wasser unten heraus in die Tasche, denn in die 2. Flasche hatte Norbert 1 Loch gebohrt. Helmut muß die Flasche wieder schließen und darf sie erst d a n n weitergeben bzw. aus der Tasche ziehen. (Wenn Helmut 1 Held ist, sagt er nichts und läßt den anderen dasselbe Vergnügen.)

1109 Schönheitskonkurrenz. Mit angebranntem Korken ziehen wir uns Schnurrbärte, Augenbrauen usw. Wer ist am besten angemalt? Gegenseitig anmalen. Wir bringen Farbkasten, Hüte und sonstige Verkleidungsstücke mit. Die beste Verkleidung wird prämiiert.

B Jeder bekommt 1 Nummer vor den Bauch gehängt. Alle stellen sich in Reihe oder Kreis auf. Stumm geht einer nach dem anderen die Reihe entlang und schreibt auf Zetteln die Nr. und den vermeintlichen Namen auf. Außerdem wählt jeder das schönste, zweit- und drittschönste Kostüm aus.

C 2 Parteien verkleiden sich in getrennten Zimmern. Dann gegenseitiger Besuch und Namenraten. (Maskentragen nicht erlaubt.) Die Besucher dürfen sich den numerierten Figuren nur auf doppelte Armweite nähern (sonst ist das Namenraten zu leicht!).

1110 Medizinmann anschmieren. Die Jäger 1 Stammes sollen auf Kriegspfad gehen und vom Medizinmann mit gebranntem Kork Bemalung erhalten. Alex, zum Medizinmnan gewählt, geht hinaus, um seine Vorbereitungen zu treffen. Korken schwärzen usw. Währenddessen sagen wir, daß wir den Medizinmann ärgern und mit Mehl einstauben wollten. 2 Freiwillige melden sich und nehmen mit 1 Löffel möglichst viel Mehl in den Mund. Diese 2 stellen wir an das Ende des Halbkreises. Der Medizinmann kommt und hält sich mit seiner Kriegsbemalung bei den ersten sehr lange auf und verziert diese gründlich, so daß den letzten das Mehl pappig wird.

B Die Indianer stellen sich in Reihe nebeneinander. Der Medizinmann macht lange Hokuspokus, umkreist seine Opfer, legt ihnen von hinten die berußten Hände auf die Stirn, bis das Mehl zum Kleister wird.

1111 Kaninchen-Spiel. Till sagt: ‚Laßt uns doch mal das Kaninchenspiel spielen. Alle hinhocken und den rechten Schuh ausziehen!' Wenn alle hocken und die Schuhe in der Mitte liegen, fragt Till: ‚Kennt Ihr überhaupt das Kaninchenspiel? Was? Du auch nicht? Und Du?' usw. Dann sagt Till bedauernd: ‚Wenn keiner das Spiel kennt, können wir es auch nicht spielen.'

B Die Kaninchen müssen sich eng im Kreis oder 1 Reihe aufstellen und hinhocken. Bert gibt nach seiner letzten Frage seinem Nebenmann 1 Stoß, so daß der ganze Haufen umfällt.



1112 Überraschung. Die Mitspieler sitzen eng zusammen über 1 Waschschüssel gebeugt. Reihum wandert 1 brennende Kerze und jeder läßt 1 Tropfen ins Wasser fallen. Erwin schärft allen Spielern ein, daß sie ihren Tropfen im Auge behalten müßten. Aus der Gestalt und Lage der Tropfen (zueinander) könne man die Zukunft, Freundschaften usw. erkennen. Wenn der letzte seinen Tropfen ins Wasser fallen läßt, haut Erwin kräftig in die Schüssel.

B Werner behauptet, daß sich Gegensätze anziehen. Er braucht dafür 1 blondes und 1 schwarzes Haar. 2 Spieler opfern sich. Werner schmeißt die Haare dicht zusammen in 1 Waschschüssel. Jetzt! Wenn alle gespannt zuschauen, haut Werner fest in die Schüssel, und das Wunder ist geschehen.

1113 Schuhausziehen. ‚Du kannst Dir nicht allein die Schuhe ausziehen', sagt Emil zu Theo. ‚Natürlich!' erwidert Theo und beginnt schnell, die Schuhe ausziehen. Als Theo den zweiten auszieht, fängt Emil auch an, seine Schuhe auszuziehen, und Theo geht ein Licht auf.
B Dasselbe mit Rockausziehen.

1114 Schlag aushalten. Du bekommst von mir 1 DM, wenn Du 3 Schläge von mir aushälst. (2 Schläge bekommt der Freund auf die Sitzfläche, den 3. Schlag nie.)

1115 Wunderknöpfe. Wenn Du dreimal um den Tisch herumläufst, hast Du keinen Knopf mehr an. (Keinen Knopf m e h r , also genau so viele wie vorher.)
B Emil fordert Otto zu 1 Wette auf: ‚Ich reiße Dir 1 Knopf ab, und wenn ich pfeife, ist er wieder dran.' Die Wette wird abgeschlossen. Emil reißt ab, pfeift aber nie.

1116 Glas zerschlagen. Du kannst die Schachtel nicht mit 3 Schlägen kaputtschlagen (Denn der starke Fritz zerschlägt sie schon mit 1 Schlag.) Zigarettenschachtel, Streichholzschachtel, Stock.

1117 Eiserne Faust. Ich haue Dir 1 Schlag auf die Sitzfläche, und Du kannst Dich nicht mehr allein hinsetzen. (Weil ich mich gleichzeitig auch hinsetze.)

1118 Scherbentrampeln. Großer Scherbenhaufen. August zieht Schuhe und Strümpfe aus. ‚Wenn mir einer 1 Groschen gibt, trampel ich drauf!' Gert gibt den Groschen, und August trampelt auf dem Groschen herum! (Beim Elternabend erst in der ersten Reihe sammeln gehen.)

1119 Zauberfaust. ‚Halte Deine Fäuste aufeinander, mit 2 Fingern schlage ich sie Dir auseinander. Aber Du kannst es bei mir nicht!' (Ich schlage nämlich mit dem rechten Zeigefinger gegen die obere und mit dem linken Zeigefinger gegen die untere Faust. Wenn das alle auspobiert haben, wird man es bei mir versuchen. Ich halte aber [heimlich] den Daumen der unteren Hand in der oberen Faust.)
B ‚Ich kann Deine Faust öffnen, ohne Dir wehzutun.' (Ich sage einfach: ‚Nimm den Daumen nach außen bzw. nach innen!')

1120 Zauberschlinge. Ich stehe in 1 kl. Bindfadenkreis und wette, daß ich einen 3 m entfernten Ball hole, ohne den Kreis zu verlassen. (Ich nehme meinen Bindfadenkreis einfach mit.)

1121 Hellseher. Schreib irgend etwas auf diesen Zettel. Falte ihn gut zusammen und leg ihn dann in die Mitte des Zimmers. Hebe die

Arme, heb Dein linkes Bein, hupfe aut den Zettel, schließe die Augen. Ja, gut so! Nun will ich Dir sagen, was drauf steht: ,Dein rechter Fuß!'

B ,Schreib irgend etwas auf Deinen Zettel, ich werde genau dasselbe auf meinen Zettel schreiben, aber Du mußt ganz langsam und in Druckschrift schreiben.' Egbert tut alles genau so und liest dann vor. Ich zeige ihm dann meinen Zettel, auf dem ich die beiden Worte ,genau dasselbe' geschrieben habe.

1122 Schläger. Klaus behauptet: ,Ich stehe mit 1 anderen zusammen auf 1 Zeitung und er kann mir keine runterhauen.' Horst glaubt es ihm nicht. Deswegen nimmt Klaus 1 Zeitung, schlägt diese 1x auf, macht die Tür auf, schiebt die Zeitung zur Hälfte unter die Tür, stellt sich auf die Hälfte und bittet Horst, sich auf die andere Hälfte zu stellen.



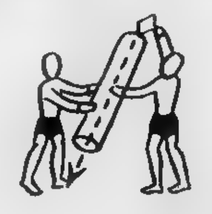
1123 Gedankenlesen. Ich kann Gedanken lesen. Bernd glaubt es nicht. Ich reiche geheimnisvoll 1 Schachtel Streichholzer herum, jeder möge sich 1 nehmen. Als ich die Schachtel Bernd hinhalte und er hineingreifen will, ziehe ich zurück und sage: ,Du dachtest, Du bekämst auch eins.'

1124 Stirnrunzeln. Ich lege Paul 1 Groschen fest auf die Stirn. Er soll ihn durch Stirnrunzeln in den Mund herunterrutschen lassen. (Er bemüht sich vergeblich, denn ich hab' den Groschen gleich beim Aufdrücken wieder vorsichtig weggenommen.) Erst üben lassen!

1125 Weiß in Schwarz verwandeln. Das schaff ich! Ferdi glaubt es nicht. (Ich hole mir 1 Teller, der oben etwas Kreide enthält, unten aber rußgeschwärzt ist. Vorsichtig mache ich den Zeigefinger weiß, den kleinen Finger aber schwarz und bemale Ferdi schwarz. Das Lachen der Freunde wird ihn uberzeugen.

1126 Nervensache. Ich wette, daß keiner unter dem Tisch hocken bleibt, wenn ich dreimal draufschlage. (Ich schlage nur zweimal.)

1127 Kamel im Nadelöhr. Karl hat 1 kl. Ring (Reif, Ofenrohr usw.) in der Hand. Er fragt Ali: ,Kannst Du Dich selbst durch diesen Ring hindurchzwängen?' Ali und keiner wird es können. Karl gibt an: ,Ich kann mich selbst durchs Ofenrohr zwängen! Wer wettet?'
Karl schreibt auf 1 Zettel ,Mich selbst' und zieht den Zettel durch den Ring.





1128 Wetten. Ali prahlt gerne. Jedes 2. Wort heißt: ‚Wetten daß . . .'

A Wetten, daß ich 1 Glas Wasser mit 1 ausgestreckten Arm waagerecht von mir halte. Ob 2 Mann meinen Arm halten können und ich trotzdem das Wasser austrinke? (Die beiden Freunde halten den Arm fest, während Ali das Glas mit der anderen Hand nimmt und austrinkt.)

B Wetten, daß ich mit 2 Beinen aus dem Zimmer gehe und mit 4 Beinen wiederkomme? Ali kommt auf allen Vieren wieder herein.

C Wetten, daß ich mit 2 Beinen hinausgehe und mit 6 Beinen wiederkomme? (Ali kommt mit 1 umgedrehten Stuhl im Arm wieder.)

D Wetten, daß Du nicht, durch 1 umgekehrt gehaltenes Opernglas auf 1 Kreidestrich schauend, 5 m geradeaus gehen kannst?

1129 Zauberei. Wer kann mit 1 gewöhnlichen schwarzen Bleistift rot schreiben? (Das Wort ‚rot' schreiben.)

B Wer kann aus 1 Glas trinken, ohne es zu berühren? (Strohalm.)

C Wer kann sich verbrennen, ohne sich weh zu tun? (Auf einen Zettel ‚sich' schreiben und Zettel verbrennen.)

1130 Immer 37. Egon behauptet, daß immer 37 herauskommt bzw., daß er Gedanken erraten kann! ‚Denke Dir 1 beliebige Zahl, verdoppele, addiere 74 hinzu, halbiere das Ergebnis und ziehe die gedachte Zahl ab. Es kommt immer 37 heraus.



1131 Groschenwunder. Der Zauberer schlägt sich 1 Pfg. durch den Kopf. Er legt das Pfg.-Stück scheinbar auf den Kopf, schlägt einige Male auf den Kopf und spuckt 1 (vorher gewaschenen) Pfg. aus dem Mund.

B Dasselbe: Münze durch die Ohren schlagen. Diese war im anderen Ohr schon vorher verborgen. (Oder im Mund verborgen.)

1132 Marktschreier. Ein lustiger Wettbewerb, den wir im Heim und im Lager immer starten konnen. 2 Spieler. Beide sind Ausrufer. Jeder Marktschreier preist seine Ware an. Gemüse oder Zeitungen, Hühneraugenmittel, Schuhriemen usw. Jeder versucht, den anderen zu uberschreien. Die beiden Wettkämpfer stehen auf kuzem Abstand Rücken gegen Rücken. Auf 1 Kommando drehen sie sich um und der Kampf beginnt, ca. 20 bis 30 Sek. Während des Kampfes oder nach dem Kampf gibt die Meute durch Klatschen ihren Beifall. Nach dem Kampf verbeugen sich nacheinander beide Kämpfer. Wer am meisten Beifall erhält, wird Sieger. (Bei 1 ehrgeizigen Spieler verabreden wir insgeheim das Ausbleiben des Beifalls.)

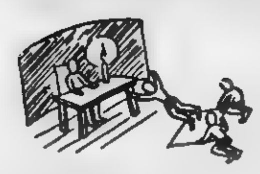
B Beide haben dieselben Waren. Jeder versucht, Waren und Person des anderen vor dem Publikum herunterzumachen. Gleichzeitiges Reden erlaubt.

C Die beiden Spieler sollen sich gegenseitig ausschimpfen. Wer am lautesten und am besten schimpft, hat gewonnen.
D Dasselbe stumm mit heftigen Armbewegungen.
E Dasselbe als Untehaltung, ruhig gesprochen. Wer die überzeugendsten und lustigsten Argumente findet, gewinnt.
F Beide pfeifen verschiedene Melodien, wer sich aus der Melodie bringen läßt, verliert.
G Jeder singt 1 Lied und versucht, den anderen zu übertönen bzw. aus dem Konzept zu bringen.
H Beide lachen. Wer lacht am lautesten?
aus dem Konzept zu bringen.
I Beide versuchen, sich durch Reden zum Lachen zu bringen
J Hunde rufen Der andere ist der Hund, der gelockt oder gerufen wird
K Beide Vierfußlerstellung (Knie auf dem Boden). Hundebellen, ca 15 Sek. Wer bellt am lautesten?
L Alphabet-Unterhaltung Frage und Antwort, Schimpfen usw. nur durch Ausrufen einzelner Buchstaben.
M ‚Hering mit Schlagsahne ist mein Leibgericht!' 1x traurig, fröhlich, jubilierend, verbittert, weinend abwechselnd sagen und sich in der Ausdrucksweise gegenseitig übertreffen Dasselbe singen.
N Wer kann am längsten pfeifen?
O Selbstbeherrschung. Die beiden Gegner sehen sich fest in die Augen, wer bleibt am längsten unbeweglich? Die Spieler können auf 2 Schemeln stehen. Es konnen auch mehrere (2 Parteien) gegeneinander kämpfen (Ausscheidungskämpfe).

1133 Lehrbub. Meister und Geselle sitzen nebeneinander auf dem Boden und haben auf dem Oberschenkel 1 Stange liegen als Handwerksbrett Hierauf wird das (unsichtbare) Leder gegerbt. Der Lehrbub wird gerufen, soll genau zuschauen und sich dazwischen auf die Stange setzen. Der Lehrbub bekommt kräftig Schläge auf die nackten Knie, weil er nicht immer hinguckt ‚Lehrbub, paß auf und schau hierher!' Leider kann der Lehrbub nur nach rechts o d e r links schauen und bekommt deswegen viel Haue. Als es gar nicht mit dem Lehrbub klappen will, schicken sie ihn schimpfend weg, 1 Humpen Wein zu holen, sie hatten sich mit ihm schon heiser geschrien. Dem Lehrbub wird 1 Schale Wasser in die Hand gedrückt, und mit dieser kommt er wieder. Er muß sich wieder zwischen Meister und Geselle setzen, um das Gefäß hin und her zu reichen. Schließlich darf der Lehrbub auch mal trinken. In diesem Moment wird die Stange hochgehoben, der Lehrbub puzelt hintenuber und bekommt alles Wasser ins Gesicht. (Vorsicht: Decken auslegen bzw. Hilfestellung!)



1134 Richter und Angeklagter. Mit Decken wird der Raum feierlich gestaltet. 2 Spieler hinausgeschickt. 2 m vor den Richterstuhl (Richtertisch) wird 1 Decke gelegt.



Hierauf muß sich der Angeklagte stellen, besser: knien! Nach langem Fragen wird der Angeklagte für schuldig befunden und mit dem Spruch: ‚Fahre zur Hölle!' durch 2 hinten an der Decke ziehende Gerichtsdiener zu Fall gebracht. (Vorsicht! Der Angeklagte muß mindestens 2 m v o r dem Richterstuhl [Richtertisch] stehen!)

B Tisch des Richters. Der Teil 1 des Teppichs ragt unterm Tisch noch 2 m heraus Der Tisch ist mit Decken verkleidet Unterm Tisch hocken einige kräftige Kerle, die bei dem laut gebrüllten Richterspruch kräftig am Teppich ziehen: der oder die Angeklagten fallen hintenüber (Vorsicht! Hilfestellung!).

C Anbetung. Der Spieler soll Mohammed, der mit 1 Turban vor ihm sitzt, anbeten Er kniet auf dem Tuch — ‚Allah ist groß, und Mohammed sein Prophet!' In diesem Augenblick ziehen 2 Helfer an dem Tuch, und der Spieler fällt aufs Angesicht (auf Decken!).

D Der Spieler wird durch den Richter (Professor) geprüft. Nach langen Fragen ist der Richter unbefriedigt: ‚Ihr Fall ist unklar.' Der Spieler muß sich nun zwischen 2 andere Spieler setzen, die auf ihrem Sitz eine Decke gestrafft festhalten. In der Mitte befindet sich nichts. Die beiden Spieler stehen blitzschnell auf, und der Angeklagte (Prüfling) fällt durch. (Vorsicht, unbedingt Kissen oder mehrfache zusammengeknüllte Decken auf den Boden legen, sonst kann sich der fallende Junge schwer verletzen!)

E Auf den Decken bzw. auf 1 Kiste zwischen den Schemeln steht 1 Schüssel mit Wasser. Der durchgefallene Prüfling setzt sich ins Wasser.

1135 Pferde-Rennen. Wett-Essen oder Wett-Trinken sind unanständig und abzulehnen. Aber folgende Art ist harmlos und erlaubt. Aus ca. 15 m starten einige Schubkarren. (2 Jungen· 1 im Liegestütz, der andere geht hinterher und hält die gespreizten Beine.) Jeder Schubkarren-Gaul versucht, so schnell wie möglich 1 kl. Teller, der mit Ei-geleckten Teller vorzeigen.
Schnee, Blaubeeren, rotgefärbter Schlagsahne, oder am besten: rotem Pudding oder Marmelade gefüllt ist, zu erreichen und zu leeren. Die Teller stehen nebeneinander in Linie aufgebaut vor dem neidischen Publikum. Wer den Teller leer hat, muß sich hinknien und den sauber geleckten Teller vorzeigen.



1136 Die 7 Bücher Moses. Wir zerreißen 1 Zeitung in 7 buchgroße Stücke und legen diese in regelmäßigem Abstand nebeneinander. Jupp werden die Augen verbunden, und er soll nacheinander auf die Bücher schlagen. Das 3. oder letzte Buch ist durch 1 Schüssel Wasser ersetzt.

Wir sagen: ‚Wer vorbeischlägt (oder vorbeiküßt), bekommt Minuspunkte.' Mehrere Ahnungslose hinausschicken, damit wir öfter die Freude haben!

B Der blinde Fred soll die Bücher Moses küssen. Das 7. Buch ist wieder 1 Waschschüssel, in die der Ahnungslose hineingetaucht wird.

Ruhige Heimspiele

1200 **Ruhige Heimspiele.** Mit den Spielen müssen wir uns immer nach unseren Jungen richten. Nach deren Alter, Auffassungsgabe und Neigungen. Ist die Bande sehr unruhig, müssen wir sie austoben lassen. Sind die Jungen aber ausgetobt, müde getippelt, abends in Zelt oder Herberge, dann sind unsere ruhigen Spiele am Platz. Diese ‚ruhigen' Heimspiele sind nicht ohne Spaß und Radau. Aber bei diesen Spielen können wir uns nicht alle gleichzeitig beteiligen und mitreden, sondern müssen oft still sein und nicht dazwischenreden. So wie bei den hier folgenden Blindenspielen.

1201 **Heimabendvorbereitungen.** Kein Gruppenführer kann alles aus dem Ärmel schütteln. Du mußt Dich auf den Heimabend vorbereiten und passende Lieder und Spiele vorher aussuchen, aufschreiben und durchdenken. Vergiß auch nicht, die nötigen Bleistifte und Blätter, auch Augenbinden, Kerzen, Plumpsack usw. Wir haben bei uns immer 1 Spielkiste mit Kreide, Korken, Bindfaden usw. und das Spielhandbuch 1000 JUGENDSPIELE.

1202 **Hinweise.** Blinden beschleichen. Ochs am Berg. Hypnotisieren. Moritatensänger. Alle Pfänderaufgaben. Viele Gesellschaftsspiele.

1203 **Taschendieb.** Gert, unser Chef, flüstert es seinem Nachbar zu, und dieser gibt es weiter: ‚Ein Dieb ist unter uns und will Gerts Liederbuch klauen. Paßt gut auf!' Der Chef hat vorher Peter das Spiel erklärt. Peter ist der Dieb und versucht, im Laufe des Heimabends unbemerkt das Liederbuch an sich zu nehmen.

1204 **Brüderl', wo bist Du?** 2 Blinde knien am Boden, mit der Rechten halten sie 1 Plumpsack (Gürtel usw.), mit der Linken halten sie sich an dem Bein eines Schemels (oder an einem Stock) fest. Auf die Frage ‚Brüderl, wo bist Du?' muß der andere mit ‚hier' antworten. So dürfen sie sich gegenseitig verhauen.

B Die Zuschauer zählen die Treffer und bewerten den Kampf.

C Abwechselnd wird geschlagen.

D 2 Blinde suchen und schlagen sich mit dem Plumpsack. (Treffer zählen!)



1205 Blindengasse. (10—20) Die Spieler bilden 1 Gasse. Schemel, Flaschen usw. werden in der Gasse aufgebaut. Karl geht erst als Sehender, dann als Blinder durch die Gasse (hin und zurück!).

B Die sitzenden Spieler bauen statt Schemel ihre Beine in der Gasse auf.

C Geht Karl den Weg zurück, ziehen wir die Beine oder Hindernisse fort.

D Zeit messen. Wer ist der schnellste Gassenläufer? Beliebiges Sperren und Öffnen der Gasse, gerade so, wie es dem Blinden hinderlich ist.



1206 Blinde Kuh. (7—17) Die blinde Kuh muß 1 Jungen fangen, der im Kreis herumläuft und sie neckt.

B Die Spieler haben zu zweien (3 oder 4) abgezählt. Die blinde Kuh ruft die Nummern, und die Spieler wechseln die Plätze kreuz und quer im Kreis. Wen die blinde Kuh fängt, löst sie ab.

C 2 blinde Kühe suchen 1 Jungen.

D Die blinde Kuh sucht 1 Blinden.

E 2 Blinde suchen den 3. Blinden.

F Im Kreis sind Tische und Schemel als Hindernisse aufgebaut.

G Der Spielerkreis marschiert singend um die blinde Kuh herum. Als Sang eignet sich besonders: Lisa, Lisa . . ., Europa braucht Ruhe . . ., Hunger . . . Plötzlich brüllt die blinde Kuh ‚Halt!' und zeigt auf 1 Mitspieler. Dieser muß Tierlaute ausstoßen: Die blinde Kuh versucht, seinen Namen zu erraten.



1207 Hänschen, piep mal. (7—18) 1 Blinder setzt sich 1 Mitspieler auf den Schoß. ‚Hänschen, piep mal.' Kann er den Namen des piependen Mitspielers erraten, so wird er von diesem abgelöst. Kann er den Namen nicht erraten, so wird er mit 1 Schlag davongejagt.

B Der Blinde darf das Gesicht oder den Anzug des Sitzenden abtasten.

C Der Blinde packt den Spieler an der Nase; dieser brummt dreimal oder antwortet mit Tierstimmen.

D Der erfolglose Blinde bekommt mit angebranntem Korken 1 Strich ins Gesicht.

1208 Blinden ärgern. 1 Blinder hockt in der Kreismitte. Die Spieler nähern sich und necken ihn. Der Blinde hat 1 Plumpsack (Gürtel) und haut den Angreifer. Wer getroffen wird, löst den Blinden ab.

B 1 Spieler nähert sich dem Blinden und ruft dessen Namen. Der Blinde versucht, den Rufer zu fangen.

C Der Blinde hat 1 Ball (Plumpsack oder Decke) und wirft mit diesem nach den neckenden oder rufenden Spielern.

1209 Hören und Suchen. Die Spieler sitzen oder stehen beliebig im Zimmer herum. 1 Blinder ruft den Namen 1 Mitspielers. Dieser antwortet (mit verstellter Stimme, abgewendetem Kopf). Der Blinde muß ohne weiteres Fragen den Spieler finden, ihn berühren und dessen Namen nennen.

B Der Blinde sucht und ruft z. B. ‚Hans'! Der Spieler muß ausführlicher antworten: z. B. ‚Hier ist Dein Hänschen!'

C In welcher Zeit hat der Blinde 1 oder 3 Spieler gefunden? (Faßt der Blinde 1 verkehrten Spieler = Minuspunkte bzw. Minussek.)

D Die Spieler bekommen ohne Wissen des Blinden Nummern von 1 an. Der Blinde fragt: ‚Wo ist Nr. 1?'

1210 Mäusejagen. Im Kreis liegen 2 Blinde auf allen Vieren und suchen 1 Turnschuh oder Gürtel. Wer ihn gefunden hat, jagt seinen Kollegen mit Schlägen durch 1 Tor (Tisch, 2 Schemel, Kreislücke).

1211 Topfschlagen. 1 Blinder versucht, mit 1 Prügel einen ca. 4 Schritt entfernten Topf zu treffen. Vorher muß er sich einmal im Kreis umdrehen. Unterm Topf könen kl. Belohnungen liegen.



B Der blinde Spieler steht 7—12 m davor mit 1 Stock. Ohne sich im Kreis zu drehen, geht er darauf zu und darf 3- bis 10x zuschlagen.

C Der blinde Spieler muß erst Hindernisse überwinden bzw. durchkriechen.

D Foppen. Wir wählen 1 Spieler, der bisher noch nichts gewonnen hat. Damit dieser auch mal Glück hat, braucht er sich nicht erst um sich selbst zu drehen usw., sondern kann gleich losmarschieren und darf beliebig oft (bzw. 33 mal) zuschlagen. Der Topf wird aber entfernt. Evtl. wieder hingestellt, bevor der Blinde die Binde abnimmt. Evtl. denselben (oder andere jähzornige oder ehrgeizige) Spieler mehrmals hintereinander so foppen.

1212 Blinder Gärtner. 1 Blinder geht 3 Schritte vor und darf dreimal versuchen, 1 Schnur, an der 1 Apfel hängt, mit 1 Schere durchzuschneiden.



B An der Schnur hängen aufgeblasene Papiertüten. 3x darf der

Blinde versuchen, diese durch Zusammenschlagen der Hände zum Knallen zu bringen.

C Oder nach Zeit: Der Blinde muß 1 nichtaufgeblasene Tüte abreißen und aufpusten, so schnell als möglich (evtl. 2 Parteien, Stafette).

1213 Laternenlöscher. 1 Blinder versucht, 1 Kerze zu finden und auszupusten ohne sie umzustoßen. (Nach Zeit!)

B Mehrere Blinde suchen.

1214 Finger abbeißen. 1 Blinder soll einen in Augenhöhe befindlichen Kreis an der Wand erreichen. Beim 3. oder 4. (vergeblichen!) Versuch erwartet ihn 1 aufgesperrter Mund, der dann ein wenig zubeißt. (Auch Schuhwichsdose usw.).

B 1 Neuling oder 1 Spieler, der wüst zugebissen hat, wird bestraft: Der Blinde geht immer 1 Schritt vor. Ist er noch 1 Schritt vor dem offenen Mund, gibt ein Spieler dem Blinden 1 Stichwort, z. B.: ‚Blindes Huhn!' Darauf erteilt der Blinde, 1 Schritt vorgehend, dem Spieler mit dem offenen Mund 1 tüchtige Ohrfeige.



1215 Katze suchen. Fred hat 1 Katze (Kuh, Schwein) ohne Schwanz mit Kreide an die Wand gemalt. 1 Blinder geht mit dem fehlenden Schwanz (Papierstreifen und Stecknadel) an die Wand und versucht, den Schwanz richtig anzustecken.

B Ebenso 1 Mann malen und dann 1 Hut durch 1 Blinden aufsetzen. (Mit Kreide zeichnen.)

C Pappherz an die Wand hängen. Dieses muß geküßt werden. Beim 2. oder 3. Mal halten wir 1 Schuhwichsdose davor (vor den Mund!).

D Mit der Nasenspitze das Herz oder 1 Scheibe möglichst in der Mitte berühren. Die Nasenspitze des Blinden wird (kräftig) in die Schuhwichse gehalten, damit man die ‚genaue Stelle an der Scheibe auch sehen kann. Der beste Treffer wird belohnt!

E Wir hängen 1 Scheibe an die Wand (Schieß-Scheibe mit versch. Ringen und Nummern). Jeder geht blind mit ausgestreckter Hand darauf zu. Anzahl der Ringe = Pluspunkte. (Zum schnellen ‚Blindmachen' setzen wir den Spielern jeweils 1 Hut tief ins Gesicht.) Finger evtl. vorher in Schuhwichse stecken.

F Der Spieler darf die Wand bzw. die Scheibe selbst abtasten und die Mitte der Scheibe somit erraten.

G **Stafette.** 2 Parteien. Jede Partei hat 1 Scheibe. Welche Partei ist am schnellsten und hat die größte Ringzahl? (Jede Sekunde = 1 Pluspunkt!)

H Spieler muß den Span (Streichholz, Münze) an der Wand finden und mit dem Mund herausziehen. (Wir stecken die Münze in 1 berußtes Brett oder Schuhwichse.)

1216 Nebel und Hindernisse. Mit Stühlen, Schemeln, Tischen bauen wir 1 Gasse. Alle Spieler merken sich genau die Schrittzahl usw. Es gilt, ohne 1 Stuhl zu berühren, möglichst weit durch die Gasse zu gelangen (Jeder passierte Stuhl zählt 1 Punkt.)

B Dasselbe, aber die Stühle dürfen b e r ü h r t werden. Zeitmessen. Wer einen Stuhl verrückt (wegstößt!), scheidet aus bzw. Minuspunkt.

C Alle Arten zu 2 Parteien. Die Partei, die am wenigsten Zeit braucht und am meisten Punkte sammelt, gewinnt. Berühren bzw. Verrücken der Stühle zählt Minuspunkte

D Pfad-Markierung durch Sandstreuen (gibt ‚Geräusch-Pfad'). Auch Steine im 1-m-Abstand legen, Latten legen, Seil- oder Papierweg.

1217 Blinden-Lenkung. 2 Parteien sitzen verstreut durcheinander im Raum. Stühle und Tische als Hindernisse. 1 Blinder wird durch Zurufe von seiner Partei 1 (vorgeschriebenen) Weg durch Spieler und Tische geschickt. Dann die andere Partei.



Jedes Anstoßen 1 Minuspunkt. Welche Partei hat die kürzeste Zeit gebraucht? (Stafetten-Gesamtzeit messen!)

B 2 Blinde. Von jeder Partei einer. 1 Blinder soll den anderen fassen. (Abwechselnd.) Beide Blinde werden von ihrer Partei ferngelenkt So auch Hindernis-Verfolgungsrennen.

C 3 oder mehrere Blinde werden in eine vom Spielleiter befohlene Stellung von ihren Parteileuten dirigiert. (Ohne daß die Blinden sich berühren dürfen. Z. B. Kreis bilden, auf den Tisch setzen, in 1 Linie nebeneinander stehen, genau 20 cm vor der Tür aufstellen, genau unter der Lampe auf den Schemel stellen usw.) Die Dirigenten bleiben sitzen. Welche Partei hat zuerst ihre Blinden in der befohlenen Stellung stehen?

D 1 Gegenstand wird so hingelegt, daß er nur umständlich (über Stühle Mitspieler usw.) zu erreichen ist. 2 feindliche Blinde werden so rasch wie möglich dorthin dirigiert. Wer den Gegenstand findet = Pluspunkt für seine Partei.

1218 Fernlenkung. An 1 Arm des blinden Pferdes wird ein ca. 7 m langer Bindfaden geknüpft. Mit diesem Faden dirigiert der Fahrer sein Pferd zu 1 bestimmten Ort, sogar über Hindernisse. Wettkämpfe.

1219 Blinden-Tisch. (7—17) Gr. Tisch. Blinde suchen sich, müssen aber immer 1 Hand an der Tischkante lassen. Wer den anderen zuerst abschlägt, ist frei.

B Walter sucht Ullrich. (Anschleichen und abschlagen!)

C Die Blinden brauchen den Tisch nur an beliebiger Stelle zu berühren.

D Auf dem Tisch liegt 1 Stück Schokolade Die Blinden müssen es ohne Händegebrauch suchen und essen. (Dem 2. Sieger ein Stück Brot oder Seife hinlegen.)

E Jagt 1 Blinder 1 anderen, so wird bestimmte Zeit, z. B. 2 Min., festgesetzt bzw. Zeit gemessen!

F Großer Tisch. Max und Moritz sind blind, haben 1 Plumpsack und suchen sich. 1 Hand an der Tischkante lassen. Max ruft zuerst Moritz mit Namen. Moritz muß sofort antworten, kann aber sofort wieder davonlaufen. Dies geht so lange, bis Moritz getroffen wurde. Dann ist Moritz an der Reihe. Wer hat am schnellsten (und mit den wenigsten Rufen) den Mitspieler getroffen?

1220 Blindes Huhn. Spielerkreis. Wolf ist blind und sucht einen auf den Boden gelegten Gegenstand. (Zeit messen.)



B Brennende Kerze suchen.

C Der im Kreis stehende Blinde wird zuerst 3x herumgedreht.

D Gerd wirft 1 Gegenstand in den Kreis. Diesen muß der Blinde suchen. Hören!

E 1 im Kreis (im Zimmer) versteckten Wecker suchen.

F 2 Blinde — jeder von 1 anderen Partei — suchen. Wer zuerst den Gegenstand gefunden hat: 1 Pluspunkt für seine Partei.

G 2 Parteien mit je 2 blinden Vertretern. Gerd wirft gleichzeitig oder nacheinander verschiedene Gegenstände in den Kreis. (Münzen, Papierkugeln, (Streich-)Hölzer, Knöpfe, Steine.)

1221 Blinden beklauen. Großer Spielerkreis. In der Mitte 1 Blinder mit gegrätschten Beinen. Zwischen den Beinen 1 Ball. Diesen gilt es zu klauen, ohne vom Blinden abgeschlagen zu sein.

B Eine vor ihm brennende Kerze gilt es zu löschen.

C Umgekehrt: Jeder versucht, 1 Gegenstand beim Blinden niederzulegen.

D 2 Parteien: Jede Partei versucht, z u e r s t erfolgreich zu sein oder möglichst viele Gegenstände zu finden.

E 1 Partei ist blind und sitzt an der Wand. Die andere Partei versucht, Gegenstände dorthin zu schmuggeln bzw. zu klauen. (Zeit messen und Rollenwechsel.)



1222 Blinde Wächter. 2 Parteien. 1 Partei setzt die Hälfte ihrer Spieler auf Stühle und bindet deren Beine mit einfachen Taschentuchknoten an den Stuhlbeinen fest. Die andere Hälfte bekommt Augenbinden und verteidigt ihre gefesselten Leute.

Die Spieler der 2. Partei schleichen sich vom anderen Ende des Zimmers (neutrale Ecke) an und versuchen, die (neutralen!) Gefangenen

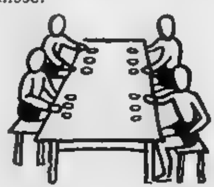
zu befreien. Befreiter Gefangener 4 Pluspunkte, abgeschlagener Angreifer 1 Pluspunkt. Die abgeschlagenen Angreifer müssen wieder in die neutrale Ecke zurück und noch mal anschleichen.

B Die Gefangenen brauchen nur berührt zu werden.

1223 **Demontage. 2 Parteien.** 1 Partei baut aus Stühlen und Tischen möglichst komplizierte Haufen. Die 2. Gruppe demontiert den Haufen, ohne Geräusche zu machen. Die 1. Gruppe zählt die Geräusche = Minuspunkte.

B Blinde demontieren einfache Hindernisse.

C Blinde überklettern Hindernisse.



1224 **Falscher Fuffziger.** 2 Parteien sitzen sich am Tisch gegenüber. Jeder Spieler hat 3 bis 5 Münzen vor sich liegen. Unter 1 Münze legt er 1 Stückchen Papier. Hierbei 1 Hand schützend vor die Münze haltend, damit der jeweilig gegenübersitzende Gegner nichts sieht.

Der ratende Spieler muß diese Münze erraten und umdrehen. Die Anzahl der vergeblich umgedrehten Münzen werden ihm als Minuspunkte angerechnet Als Minuspunkte für die Partei.

B Umgekehrt: Der Spieler soll die bestimmte Münze zuletzt wegnehmen. Alle vorher weggenommenen Münzen zählen als Pluspunkte.

C Jeder Spieler hat 10 Steine. Wir spielen um diese 10 Steine. Wer sie verliert, scheidet aus.

1225 **Spiel um Menschen.** 2 Parteien sitzen sich gegenüber. Reihum tritt je 1 Spieler der Parteien aufeinander zu und knobelt mit ihm um sein Leben (siehe Knobeln). Wer verliert, wird Gefangener der Gegenpartei und spielt dort mit.

1226 **Wahrsagen.** Heinz behauptet, er könne Gedanken erraten, z. B. auch, w e m Rolf die Hand gegeben hat, während er selbst draußen ist.

Rolf ist der ‚Gehilfe' von Heinz. Heinz geht raus, Rolf gibt 1 Spieler die Hand. Der wiedergerufene Heinz wird von Rolf durch eine bestimmte Fragestellung informiert. Z. B. Rolf fragt Heinz: ‚Gab ich Fritz meine Hand?' usw., bis Rolf bei dem richtigen fragt: ‚Gab ich Rolf d i e Hand?'

B Bei Wiederholungen wird die bestimmte verabredete Frage e i n e m Spiele v o r dem Richtigen gestellt.

C Oder verabredetes Fuß-Scharren bei dem richtigen Spieler.

D Der Gehilfe ahmt genau die Haltung der gesuchten Person nach oder starrt diese beim Eintritt des Wahrsagers an.

E Gegenstand oder Person wird schon vorher zwischen Gehilfen und Wahrsager vereinbart (durch Blick, Zeigen oder Nennen).

F Ähnlich so Gegenstände erraten. Heinz soll 1 Gegenstand erraten, auf den sich alle Spieler im Zimmer geeinigt haben. Rolf (sein Gehilfe) stellt die Fragen. Eine Frage v o r dem gesuchten Gegenstand nennt er 1 mit Heinz verabredeten Gegenstand oder 1 schwarzen Gegenstand.

G Dasselbe beim Raten beliebiger Gegenstände. Hier kann Rolf (nach Verabredung mit Heinz) immer unmittelbar v o r dem gesuchten Gegenstand 1 Gegenstand nennen, der denselben Anfangsbuchstaben hat, wie der Vorname des Wahrsagers. In diesem Falle also mit ‚H' beginnt.

H Um die Suche spannender zu machen, können wir noch manchen ‚Hokuspokus' drumherum machen Wir sagen z. B.: ‚Wir müssen die Hand des Wahrsagers berühren dürfen.' Wenn die Anwesenden protestieren, genügt es uns, wenn 1 Mitspieler dazwischen stehen würde. Aber 1 Verbindung müßte bestehen. Oder wir bitten, das Taschentuch des Wahrsagers in den Händen halten zu dürfen oder dessen Jacke bei der Gedankenübertragung anzuziehen. Der ‚Hokuspokus' soll nur die Mitspielenden von dem eigentlichen Trick ablenken.

I Wir legen 5—10 Gegenstände auf den Tisch. Der Wahrsager muß erraten, welcher Gegenstand zuletzt berührt wurde. (Verabreden· Geräusch, Fragestellung, Stuhlrücken, Husten.)

J Der Gehilfe zeigt auf die Gegenstände und fragt den Wahrsager: ‚War es dies?' oder ‚War es d a s ?' Der gesuchte Gegenstand wird mit der letzten Frage ‚angekündigt'. Oder der 3. Gegenstand n a c h dieser (zweiten) Frage ist der gesuchte. Oder, wenn der Gehilfe diese Frage zum 3. Mal stellt!

K Es kommt nicht auf die Art, sondern auf die Anzahl der Fragen an Alle Fragen sind ganz gleichlautend (oder ganz unterschiedlich). Z B. bei der 7. Frage zeigt der Gehilfe auf den verabredeten Gegenstand. (Jedes Mal wird die Nr. der Frage durch Flüstern oder Fingerzeichen neu verabredet. Oder vorher 1 Zahl, z. B. Geschichtszahl 16148 [Telefonnummer usw.] verabredet.) Dann ist es also bei dem 1. Versuch der Gegenstand, auf den bei der 1. Frage gezeigt wird, beim 2. Versuch ist die 6. Frage, beim 3. die 4. Frage usw.

L Ein beliebiger Gegenstand soll erraten werden, z. B. ein Auto Der Wahrsager zählt irgendwelche Gegenstände auf. Der Gehilfe gibt ganz dumme Antworten. Die A n f a n g s b u c h s t a b e n des jeweils 1. Wortes (oder des in der Antwort enthaltenen Hauptwortes ergeben hintereinander gesetzt den gesuchten Gegenstand. Z. B. Ausgeschlossen! Unsinn! Total verkehrt! O je O je! Damit dies nicht auffällt, wird dazwischen ‚Nein' 'als Antwort eingestreut. Dies zählt nicht als Buchstabe

M Der e r s t e Spieler, der nach der Ankündigung ‚Die Gedankenübertragung beginnt jetzt' ein Wort spricht, wird für den Trick vorgemerkt. Der Gedankenleser geht d a n n erst heraus und der

Gehilfe wählt den Sprecher aus, den Gegenstand zu verbergen, Stuhlsitzen, Händedruck geben usw.

N Der Hellseher tritt ins Zimmer und klopft auf 1 beliebigen Gegenstand einige Male im Takt und sagt· ‚Liebe Geister steht mir bei bei dieser großen Schurkerei!' Der Helfer fragt nun verschiedene Gegenstände· Vor dem gesuchten Gegenstand nennt er d e n Gegenstand, an den der Hellseher beim Eintreten geklopft hat.

O Geburtsort erraten. Der Hellseher zählt 1 Anzahl Städte auf. Der Trick ist der, daß als letzte Stadt v o r dem wirklichen Geburtsort der Gehilfe 1 Stadt nennt, die den gleichen Anfangsbuchstaben hat, wie der Vorname des Mitspielers, dessen Geburtsort erraten werden soll. Z. B. Arnold ist in Freiburg geboren Der Gehilfe fragt Köln? Aachen (Arnold!) Freiburg!

P Zahlen erraten. Die Gruppe verabredet 1 Zahl. Der Hellseher kommt herein und tritt von hinten an den Gehilfen heran. Mit beiden Händen berührt er leicht beide Backen (Kiefer) des Gehilfen Der Gehilfe preßt auf die Zähne. Dies überträgt sich — sonst unsichtbar — auf die Kiefern.

Q Münze heraussuchen. Der Hellseher dreht sich um und bittet, das beliebig herausgesuchte Stück fest gegen die Stirn zu pressen und intensiv an die Münze zu denken Münze hinlegen! Der blinde Hellseher sucht dann diese Münze aus der Reihe anderer Münzen heraus (Die Münze hat sich erwärmt. Durch dichtes Darübergehen mit der Nase findet der Hellseher die angewärmte Münze heraus.)

R Hellseher. Der Hellseher dreht sich um und läßt uns 3 Würfel beliebig aufeinander setzen Dann bittet er uns um die oberste Zahl (zieht diese Zahl in Gedanken von 21 ab) und nennt uns die Augenzahl der Flächen, die aufeinander liegen.

S Mehrstellige Zahlen erraten mit cac 10 Streichhölzern. Die Spieler einigen sich auf 1 beliebige Zahl von 1 bis 12. Der Helfer legt beliebige Figuren aus Streichhölzern aus. Das 3. Streichholz wird jeweils so gelegt, daß es wie 1 Uhrzeiger die jeweilige Zahl nennt. (Die ‚Uhr liegt genau vor dem Hellseher.)

T Glaubt ein Spieler, dem Wahrsager auf die Spur gekommen zu sein, so darf er auch mal Der Vorwitzige wird aber durch ganz verkehrt gegebene Geheimzeichen des Gehilfen blamiert.

U Sind unsere Tricks fast allen bekannt, so lassen wir beliebig viele Zauberpaare (Zauberer und Gehilfe) auftreten. Nach jeder Zauberei schreiben alle Spieler den Trick auf Sofort werden die Lösungen verglichen. Punktbewertung. Hat keiner richtig geraten, wird dieselbe Zauberei wiederholt.

1227 Briefgeheimnis. Der Wahrsager hat 1 Gehilfen. Jeder schreibt auf 1 Zettel irgend 1 lustigen Spruch Die Zettel werden ganz fest zusammengekniffen, in 1 Hut eingesammelt und dem Wahrsager überreicht. Dieser nimmt 1 Zettel heraus und macht Hokuspokus, hält ihn an die Stirn, gegen das Licht und denkt angestrengt nach und dann sagt er 1 ganz beliebigen Satz Der Gehilfe (den keiner kennen darf, ruft verwundert: ‚Das hab ich geschrieben!' Dann entfaltet der Wahrsager das Zettelchen (liest leise den Inhalt und nickt bestätigend mit dem Kopf. Der Wahrsager nimmt nun das 2. Zettelchen,

macht Hokuspokus und nennt nun den Inhalt des 1. Zettelchens (aus dem Gedächtnis) usw. Gleiche Zettel bzw. gleiche Briefumschläge nehmen. Nur der Zettel des Gehilfen ist gekennzeichnet und wird zuunterst gelegt. (Der Gehilfenzettel bleibt ungelesen.

1228 Augen auf. Spielerkreis. Die Spieler wählen Pit als Anführer. Heinz wird hereingerufen. Pit macht nun irgendwelche Bewegungen (Nase putzen, aufstehen, Haare kämmen usw.) Alle Spieler machen die Bewegung nach. Heinz muß erraten, von w e m die Bewegungen ausgehen.

B 1 aufgeweckter Junge (der evtl. den Trick zu schnell erraten hat!) wird gefoppt: Zwei Anführer sitzen im Kreis gegenüber und treten in Aktion, je nachdem wohin sich der Junge wendet.

1229 Viereckraten. Rudi geht aus. Wir stellen in Gedanken in jede Ecke unserer Bude 1 Person, Lehrer, Freund, Mitspieler oder Rudi selbst Rudi muß dann sagen, was er mit den Ecken tun will. Dann wird Rudi gesagt, welche Ecke er selbst ist (Evtl. ausführen!)

1230 Ich sehe was, was Du nicht siehst, und das ist g e l b. August stellt diese Frage an die aufhorchende Gemeinde und muß dabei 1 in der Bude sichtbaren Gegenstand meinen. Der Sieger stellt die nächste Frage.

B August meint keinen bestimmten Gegenstand, sondern der Spieler, der August zuerst 1 g e l b e n Gegenstand zeigt, ist Sieger.

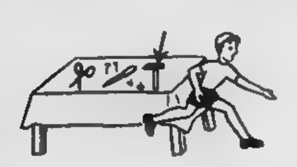
C Es gilt, so rasch wie möglich 1 gelben Gegenstand aus dem Zimmer (oder von draußen dem August zu Füßen zu legen.

D Dieselbe Frage ‚Ich sehe was, was Du nicht siehst und das beginnt mit ‚G' (z. B. Glas).

E Es gilt, Gegenstände zu zeigen mit Anfangsbuchstaben in Reihe des Alphabets, z. B. Abzeichen, Ball, Draht. Gerd steht in der Mitte und zeigt auf den Spieler, der zuerst 1 richtiges Wort gerufen hat. (Dieser merkt sich seine Pluspunkte, evtl. durch Zählen an den Fingern.) Wer hat die meisten Pluspunkte? (Ergeben alle Pluspunkte das ABC oder mehr? Sind unsere Spieler ehrlich?) Schwierige Buchstaben, wie C, Q, X, Y, werden ausgelassen

F Dasselbe auf 1 Wanderung.

1231 Elektrisierter Gegenstand. Rolf ist draußen. Wir einigen uns auf 1 sichtbaren Gegenstand. Rolf fragt nun, indem er die Sachen anfaßt. Faßt Rolf den richtigen Gegenstand an, brüllt die ganze Runde los. Rolf fährt bestimmt wie elektrisiert zurück. Durch lautes und leises Brummen oder Schimpfen und Loben dirigieren wir Rolf.



B Tisch oder Schemel mit Decken belegen. Wir legen einige Metallgegenstände (Messer, Eisen, Schere) auf den Tisch (evtl. Drähte geheimnisvoll dazwischen legen). Bei dem verabredeten Gegenstand wird losgebrüllt. Damit das Geschrei recht schön wird, steht evtl. der Dirigent seitlich hinter Rolf.

1232 Verlorener Schlüssel. Alle raus. Tom versteckt 1 Schlüssel. Wer ihn gefunden hat, sagt Tom leise das Versteck ins Ohr und setzt sich still hin. Dem letzten wird durch gemeinsames ‚Heiß-‚ ‚Kalt'-Gebrüll oder an- und abschwellenden Gesang ein wenig nachgeholfen. Oder durch lautes — leises Klopfen, Brummen, Summen ‚Singen.

B 2 Gruppen: Die Gruppen des letzten Finders verliert.

C Alle müssen auf den Boden sehen. Gerd versteckt 1 Gegenstand, der von allen Spielern von ihren Plätzen aus gesehen werden kann. (Gerd ‚verändert' z B. 1 Vase auf eine andere Fensterbank.)

1233 Suchen im Dunkeln. Wir suchen 1 tickende Uhr

B 1 (nicht allzu gut) versteckten Gegenstand.

1234 Böse Sieben. Reihum zählen wir von 1 bis 100. Alle Zahlen mit 7. (wie 17, 27) und die durch 7 teilbar sind, werden ausgelassen und statt dessen ‚Brr' gebrummt. Wer sich irrt, scheidet aus! (Oder Minuspunkte.)

B Für die Sieben wird deutlich ‚Salem' gesagt, so auch 17 = 1 — Salem, 70 = Salem — Null, 71 = Salem — 1 usw. (Für die Zahlen, die durch 7 teilbar sind, z. B. 14, 21 usw. wird weiterhin ‚Brr' gebrummt.)

C Dasselbe mit Fünf. 5 wird durch 1 beliebiges Wort, z. B durch ‚Faß' oder ‚Fritz' ersetzt. Die durch 5 teilbaren zahlen ebenfalls ‚Brr'.

D 7 und 5 werden gleichzeitig ersetzt.

1235 Flüsterrunde. Gerd sagt seinem Nachbarn leise 1 kompliziertes Wort ins Ohr, z. B. Raketenautochauffeur. Das Wort macht leise die Runde, und der Erfinder berichtet, ob das Wort sich ‚verändert' hat.

1236 Rechtsherum — Linksherum. Jeder sagt leise seinem rechten Nachbarn 1 ‚Verlegenheit" ins Ohr und dann seinem linken die ‚Aushilfe'. Dann berichten alle. Z. B.: ‚Wenn ich in den Graben falle — gehe ich zur Polizei mich beschweren "

B Rechtsherum 1 Geschenk, linksherum,was man damit tun soll.

C Dumme Frage — dumme Antwort.

D Tauschangebot — Tauschnachfrage.

E Dieter stellt seinem Nachbarn leise 1 Frage. Dieser antwortet laut Wer zuerst die gestellte Frage errät, stellt die nächste Frage.

F Dieter stellt rechtsherum 1 Frage und gibt linksherum 1 Antwort. Frage und Antwort gehen flüsternd rund, und Dieter verkündet die angekommenen Sätze.

G Frage mit ‚Warum' — Antwort mit ‚Weil'. Z. B.: Warum schläfst Du so lange? Weil ich kein Geld habe.'

H Rechtsherum den Namen 1 Mitspielers nennen, linksherum 1 Befehl geben, z. B.: ‚Die Füße küssen'. ‚Schubkarren fahren' oder ‚Jacke ausziehen und verkehrt herum anziehen' usw. Anschließend werden reihum die Aufträge ausgeführt.

I Persönlichkeit und Sprichwort.

1237 Rucksack packen. Reihum. Pit fangt an: Ich packe in meinen Rucksack eine Decke. Dann Otto: Ich packe in meinen Rucksack 1 Decke und 1 Zeltbahn usw. Wer 1 Wort vergißt, muß sich selber ‚reinpacken: ‚Einen Schafskopp.' Dann geht's' weiter . . . 1 Decke, 1 Zeltbahn, 1 Schafskopp, 1 Zahnbürste.

B Gleichzeitig geben wir 1 Plumpsack (Keule) im Kreis herum.

C Blumenstrauß-Winden. Die Namen von Blumen werden aneinander gereiht. (Auch Bäume, Vögel, Wildgemüse.)

D Dasselbe auf Tiernamen. Wer 1 Fehler macht, wird Suppenhuhn I genannt und scheidet aus. Die Suppenhühner I, II usw. müssen in der richtigen Reihe mitgenannt werden. Der beste bleibt übrig.

E Einkäufe im Warenhaus. Aufzählen der Waren.

F Ich aß gestern Mittag . . . Speisekarte zusammenstellen.

G Nur jeder dritte fügt ein neues Wort hinzu (andere wiederholen).

H In jeder Runde wird n u r 1 neues Wort hinzugefügt. Wer versagt, kommt an den Schluß der Runde und hat so Zeit zum Lernen. Pit, der Vor-Redner, notiert sich die einzelnen Worte

1238 Das Haus vom hölzernen Mann. Der 1: Dies ist das Haus vom hölzernen Mann. Der 2.: Dies ist die Tür vom Haus vom hölzernen Mann Der 3.: Dies ist der Schlüssel von der Tür usw. Der 4.: Dies ist der Schlüssel . . . Wer steckenbleibt, scheidet aus.

1239 Onkel aus Amerika. Harry erzählt, was sein Onkel alles geschickt hat: ‚Mein Onkel hat 1 Fahrrad geschickt." Zu den Geschenken macht Harry die entsprechenden Bewegungen. Reihum muß jeder die Bewegungen nachmachen. Weitere Geschenke: Boxhandschuhe, Schreibmaschine, neue Schuhe usw. Reihum sagt jeder Spieler: ‚Der gute Onkel hat geschickt . . .' und macht dann nacheinander alle Bewegungen nach, die bisher schon gemacht wurden.

B ‚Stumme' Aufzählung: n u r Bewegungen!

1240 Tante Lies macht immer dies. Unter diesem Spruch beliebige Bewegungen zusammengestelllt. Bei jeder Runde 1 neue Bewegung (von Fred) hinzugefügt. Fred sagt die Bewegung an, z. B. Trinken, Haare kämmen, Schminken usw.

1241 Teekessel raten. Jim und Jo verabreden draußen 1 Wort mit Doppelsinn, z. B. Schloß. Jim denkt an ein Fürstenschloß, Jo an 1 Türschloß. Sie gehen wieder hinein und erzählen abwechselnd vom Schloß, benennen aber ihren gedachten Gegenstand mit ungewöhnlichen Namen. So spricht Jim von 1 Rennauto und Jo von 1 Staubsauger. Die beiden, die zuerst die Wörter erraten haben, gehen hinaus und verabreden 1 neues Wort.

B Jim und Jo nennen ihren ‚geheimen' Gegenstand einfach ‚Teekessel', sagen immer: ‚Mein Teekessel hat . . .'

C Hund (Haushund — Wagen im Bergwerk) Ball (Fußball — Karnevalsball). — Leiter (Hühnerleiter — Direktor). Schwieriger: Ring (Verlobungsring — Boxring). Zirkel (Zeichenhilfsmittel — Lese-

zirkel) Kränzchen (Kaffeegesellschaft — Blumenkranz). Golf (Golfspiel — Meeresbucht).

1242 Kaffee-Pott. Die Spieler verabreden 1 Tätigkeit (oder 1 Gegenstand) Max wird hereingerufen, und dieser versucht unter der Verwendung des Namens ‚Kaffeepott' die Tätigkeit zu erraten. Die Spieler antworten genau so. Wir haben ‚Malen' verabredet Max fragt z. B. ‚Kann man mit Kaffeepott Geld verdienen?' Antwort: ‚Viele Leute verdienen mit Kaffeepott Geld, ich aber nicht.' Der Spieler fragt reihum, bis er die Tätigkeit erraten hat. Anzahl der Fragen = Minuspunkte.

1243 Gegenstand erraten. Ali geht raus. Wir machen 1 Gegenstand aus, z. B. ein Tintenfaß. Ali versucht mit möglichst wenigen Fragen die Sache zu erraten. Wir antworten nur mit ‚Ja' oder ‚Nein'. (Oder nur Kopfnicken bzw. Kopfschütteln.

B 2 Parteien. Jede Partei setzt sich in ihre Ecke und verabredet 1 Gegenstand Dann wird einer zur anderen Partei entsandt Der Abgesandte, der zuerst den Gegenstand von der feindlichen Partei erraten hat, nimmt seinen ‚Mitfrager' gefangen. (Evtl Zeit messen!)

C Sieger: Wer die wenigsten Fragen gestellt hat

D Die beiden Abgesandten — 1 von jeder Partei — verabreden 1 Gegenstand und lassen sich zusammen von allen ausfragen. Die Partei, die zuerst den Gegenstand errraten hat, kassiert beide Spieler ein.

E Umgekehrt: Abwechselnd kommt von jeder Partei 1 Spieler an die Reihe Dieser überlegt sich selbst 1 Gegenstand, Beruf, berühmte Persönlichkeit oder Gemütszustand. (Er flüstert dieses Gerd ins Ohr.) Nun fragen ihn alle Spieler aus. Der Spieler, der es zuerst errät, gewinnt dadurch 1 Punkt (den Spieler) für seine Partei.

1244 Warum liebst Du es. Wir verabreden 1 Gegenstand. Der Ratende darf an die Mitspieler nur folgende 3 Fragen stellen: W a r u m liebst Du es, w o liebst Du es, und w i e liebst Du es?

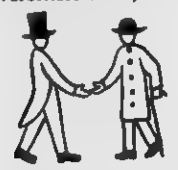
1245 Koffer packen. Fritz wird herausgeschickt. Wir übrigen Spieler wollen Mister X auf Reisen schicken Wir packen für ihn 1 Koffer. In diesen kommen Dinge und Kleidungsstücke herein, die für Mister X typisch sind (die er also wirklich besitzt oder Dinge, die er besitzen könnte). Fritz fragt uns der Reihe nach, was wir eingepackt haben und jeder nennt 1 Gegenstand An Hand der Gegenstände muß Fritz Mister X erkennen Wir haben uns z B auf 1 Mitspieler geeinigt, der gerne fotographiert, Sport treibt, oft 1 weiße Windjacke trägt und 1 große Klappe hat. Wir packen also ein, 1 Fotoapparat, Fußballschuhe, 1 weiße Windjacke u. 1 Lautspercher (für seine gr. Klappe) usw.

B Wir nennen Charaktereigenschaften ‚gute und schlechte.

C Wir nennen die Spezialausdrücke des Betreffenden

D Sonstige Äußerlichkeiten. (Niemals darf etwas Verletzendes genannt werden: z. B. Schielen, Stottern, Anspielen auf Strafen, Eltern usw Nennt 1 Mitspieler bewußt so etwas Kränkendes oder Unehrenhaftes, kann jeder Spieler (auch der Gekränkte), sonst aber der Chef, Hordenkeile beantragen. Besser, der beliebteste

Witzbold zieht als gekränkte Leberwurst protestierend aus dem Heim, als daß ein vom Schicksal benachteiligter Junge gekränkt oder verbittert wird!)



1246 Unbekannt trifft Unbekannt. 2 Spieler stehen sich gegenüber, und jeder denkt sich selbst als irgendeine bekannte Persönlichkeit. Durch abwechselnde Fragen, die nur mit Ja oder Nein beantwortet werden dürfen, gilt es so schnell als möglich den Namen des Gegenübers festzustellen.

B Jeder weiß Namen bzw. Stellung vom Gegenüber (durch den Spielleiter!), aber nicht seinen e i g e n e n ! Diesen gilt es erraten.

C Die beiden Spieler kennen sich und ihr Gegenüber und behandeln sich entsprechend. Welcher Spieler (Partei) hat zuerst die (einen) Namen erraten?

1247 Herr Namenlos. 1 Spieler denkt sich als irgend 1 bekannte Personlichkeit aus de Geschichte und berichtet von sich und seiner Tätigkeit usw. Wer hat zuerst dessen Namen erraten? (2 Parteien)
B 2 Spieler erzählen von sich und ihrem Leben.

1248 Vergleichsspiel. Wir einigen uns auf 1 Spieler innerhalb unseres Kreises oder auf eine uns allen sehr gut bekannte Person. Wolf wird hereingerufen und kann nun die Person durch Vergleiche aller Art zu erraten versuchen, z. B. ‚Mit welcher Blume kann man ihn vergleichen?' Mit welchem Wetter, Tier, Vogel, Maschine, Handwerker, geschichtliche Persönlichkeit, Dichter, Sportler usw.? Reihum antwortet jeder Spieler. Wer die letzte Frage beantworten mußte, geht aus dem Zimmer.

1249 Plumpsack-Raten. Der Witz bei diesen Spielen besteht darin, daß schnell irgendein beliebiger Spieler 1 Antwort geben muß. Die Auswahl des Spielers wird durch den Plumpsack werfenden Mitspieler getroffen. Wer den Plumpsack (zusammengeknotetes Taschentuch oder Stoff-Ball) zugeworfen bekommt, ist dran. Weitere Moglichkeiten:

a) Gerd (der Spielleiter) zeigt auf 1 beliebigen Spieler.
b) Gerd zeigt auf 1 Spieler, aber nicht dieser, sondern dessen rechter Nachbar muß antworten.
c) Wir drehen 1 Flasche. Auf den sie zeigt, der muß antworten. (Dies nur bei sehr schwierigen Fragen, da es lange dauert.)

Spieler, die mit ihrer Antwort länger als 3 Sekunden warten oder 1 falsche Antwort geben, erhalten 1 Fehlpunkt (geben 1 Pfand oder bekommen mit Ruß 1 Strich ins Gesicht). Wettkampfmäßig spielen wir es zu zwei Parteien und setzen uns in 2 Reihen gegenuber. Der Ball fliegt dann immer von 1 Seite zur anderen. (Wer 1 Fehler macht, wandert zur anderen Partei oder Fehlpunkt, Ruß-Strich, Pfand-Abgabe.) Jeder, der den Ball bekommt, muß z. B. rasch 1 Jungennamen nennen und wirft dann den Ball weiter. Jeder Name darf nur 1 x

genannt werden. Statt Jungennamen auch Namen von Mädchen, Dichtern, Tieren, Komponisten, Städten usw.

B Der letzte Buchstabe muß der 1. werden: Wolfgang — Günter — Richard.

C Sich schnell vorstellen mit 3 gleichen Buchstaben. ‚Ich heiße Bruno, esse gern Braten und reise nach Berlin."

D Der Spieler, der sich vorstellt, hüpft auf 1 Bein zu 1 beliebigen Spieler und sagt dann erst seinen Vers. Der Angeredete steht mit 1 Bein auf und hüpft zum nächsten usw.

E Unser Schiff heißt ‚Move', ist beladen mit Mais und kommt aus Marseille.

F Schlangenwörter. Der eine: Tür-Schloß. Der zweite: Schloß-Berg. Der dritte: Berg-Werk (Werk-Vertrag. Vertrags-Spieler usw.)

G 2 Parteien. Es gilt die Wortschlange zu beenden, indem man das letzte Wort mit dem 1. verbindet (bzw. ein zuletzt genanntes Wort mit dem 1. Wort umgekehrt verbindet). Abwechselnd fliegt der Plumpsack von Partei zu Partei. Der Spieler, dem es gelingt, die Wortschlange zu beenden, bekommt 1 Punkt für seine Partei. Schloßberg — Bergwerk — Werktür — Türschloß.

H Etwas chinesisch: Zeit-ung, Halt-ung, Fest-ung usw. ähnliche Worte auf —ung suchen!

I Der 1. nennt eines der drei Elemente: Wasser, Luft, Erde. Der 2. nennt 1 Tier, das in diesem Element lebt.

J Wir nehmen das vierte Element Feuer hinzu. Dann muß ein Dichter genannt werden (oder aufgestanden) werden.

K Satzkette. Z. B.: Fritz hat 1 Vogel / Der Vogel ist ein Papagei / Papageien . . .

L Versautomat. Max: ‚Ich muß ganz furchtbar lachen.' Theo: ‚Und kann nichts dran machen.' Paul: ‚Fritz fiel in den Graben rein . . . usw.

M Vorstellung mit Vers: Z. B.: ‚Ich heiße Otto Blumentopf. Der andere. ‚Und trage einen langen Zopf.'

N Speisekarte. ‚Was gibt es am Dienstag zu essen?' Der andere ‚Dorrobst (Datteln, Disteln).' Mittwoch: Mais, Freitag: Fisch usw.

O Landschaftsspiel. Alfons: ‚Ich reise nach Dresden, wo liegt das?' Klaus: ‚In Sachsen.' Heinz: ‚Ich reise nach Stockholm, wo liegt das?'

P Anfangsbuchstaben bei zusammengesetzen Wortern schnell austauschen: Tintentisch — Fintentisch. Zimmerpflanze — Pflimmerzanze.

Q Der 1. stellt die Frage, der 2. darf in seinem Antwortsatz z. B. den Vokal A (oder 1 sonstigen Buchstaben) nicht gebrauchen.

R Der 1. nennt 1 Beruf und der 2. ein Handwerkszeug dazu. (Beamter — Federhalter, Schuster — Hammer.)

S Gleichgeartete Gegenstände nennen, z. B. r u n d : Ball, Teller, Kopf. Oder rollende Gegenstände: Auto, Kinderwagen usw. (Gefährliche, zerbrechliche, lange und dunne, dicke, teure usw.)

T Gerd stellt 1 beliebige Frage. Otto muß schnellstens antworten ohne ‚Ja' oder ‚Nein' zu sagen. Z. B. ‚Hast Du Hunger?'

U Erinnerungsschlange. Winfried sagt: ‚Ich erinnere mich an meine Briefmarkensammlung.' Der nächste: ‚Die Briefmarkensammlung erinnert mich an mein geringes Taschengeld.' usw.

V Silbenspiel. Otto nennt 1 Silbe, z. B. ‚Re', der Zweite muß ergänzen: ‚Re—gen'.

W Nenne mir 3 Eigenschaften, die Deine zukünftige Frau (Dein Freund) haben muß mit dem Buchstaben B. Meine zukünftige Frau muß brav, behende, betriebsam sein. (Oder wir fragen. ‚Was darf sie nicht sein?")

X Es gilt, in der Reihenfolge des Alphabets bestimmte Gegenstände, z. B. Fahrtenartikel, Eßwaren, Städte, Namen usw., zu nennen. Z. B. Aachen, Berlin, Chemnitz usw.

Y Namen von beliebigen Zubehörteilen, z. B. für Auto, Schiff, Schule, Rathaus, Kirche, Zimmer, Schule, Zeltlager, Sportplatz, Zoo, Eisenbahn, Flugzeug, Bücherschrank (Buchtitel!), Foto aufzählen. (Dieselben Namen dürfen nur 1x genannt werden.)

Z Morsen. Der 1. nennt Buchstaben (oder spricht, pfeift Morsebuchstaben). Der 2. antwortet.

1250 Wozu, Warum, Weshalb. 1 T o r kann mehr fragen, als 10 Weise beantworten können. Dieser Tor steht in Kreismitte und stellt blitzschnell an die Spieler Fragen, z. B. ‚W e s h a l b hast Du Schuhe an?' Der Gefragte muß sofort 1 vernünftige Antwort geben, z. B. ‚Weil ich mir sonst die Füße verletze.'

B W o z u willst Du das Messer (oder Auto oder sonst irgend 1 Gegenstand) verwenden? Um Kartoffeln zu schälen (um mit der Gruppe 1 Spazierfahrt zu machen usw.).

1251 Fortsetzung folgt. Der 1. nennt 1 Buchstaben, der 2. auch usw. Die Buchstaben mussen 1 Wort ergeben.

B Jeder erzählt 2 Sätze Mordgeschichte, aber ohne Gebrauch der Worte ‚Ja, Nein, Ein, Aber, Auch,, Der, Die, Das'. Oder ohne ‚Und'.

1252 Mundfaul. Hans stellt 1 Frage. Herbert muß ganz kurz ohne ‚Ja' oder ‚Nein' antworten. (Oder Telegramm-Stil.)

1253 Wortmaschine. Möglichst schnell möglichst viele Worte mit demselben Anfangsbuchstaben nennen oder schreiben. (Oder Sätze!)

B 2 Parteien. Abwechselnd nennt jede Partei 1 Wort. Wer am längsten kann, bekommt 1 Punkt oder Gefangenen.

1254 ABC-Denken. Jeder muß fortlaufend 1 Land (oder Stadt, Tier, Zubehörteil, Fahrtengegenstand) nennen, z. B. Argentinien, Brasilien, Chile.



1255 Intelligenz-Prüfung. Begriffsbestimmung. Was ist z. B. 1 Villa? Als Antwort ‚Haus' zu sagen ist zu ungenau. ‚Haus im Garten' reicht auch nicht ‚Vornehmes, alleinstehendes Haus' ist schon ganz gut. Nehmt den Duden und 1 Konv.-Lexikon zu Hilfe. Pluspunkte!

1256 Blitzraten. Wir fertigen uns 2 Spiele mit je 24 Karten an. Auf das 1 Spiel schreiben wir die Buchstaben des Alphabets ohne C, J, Q, V, X, Y, Z Dafür schreiben wir B, E, G, K, N, S, T, auf z w e i Karten. (Jede Karte 1 Buchstabe) Auf das 2. Spiel schreiben wir Sammelbegriffe, z. B. Jungenname. Stadt, Vogel, Baum, Säugetier, Obst, Beruf, Fahrtenausrüstung, Spielzeug usw. Otto nimmt 1 Spiel, Fritz das andere, mischen, 1 Karte aufdecken, ausrufen Wer zuerst 1 Gegenstand mit dem betreffenden Buchstaben genannt hat, bekommt 1 Pluspunkt.

1257 Kreis-Raten. Horst steht im Spieler-Kreis und stellt beliebige Fragen, z B. ‚Warum machst Du solch ein dummes Gesicht?' Der Gefragte muß 1 Grund dafür angeben, z. B. ‚Weil ich 50 Pfennig verloren habe' Dann fragt Horst einen anderen Spieler: ‚Warum hast Du 50 Pfennig verloren?' usw Zögert 1 Mitspieler mit der Antwort, bekommt er so lange Schläge mit dem Plumpsack auf den Rücken oder Knie, bis er die Antwort weiß Diese Art Bestrafung kann man auf alle Plumpsackspiele anwenden. (Auch dieses Fragespiel läßt sich durch Hin- und Herwerfen mit dem Plumpsack spielen).

1258 Wie, wo, warum? Wir verabreden 1 Gegenstand. Der Ratende darf 3 Fragen stellen: W i e sieht der Gegenstand aus? W e r hat ihn gemacht? W o z u dient er? Kann er nach den ersten 3 Fragen den Gegenstand noch nicht nennen, so muß er weiter fragen. (Minuspunkte.)

B Wir verabreden 1 Gegenstand mit verschiedenen Bedeutungen, z. B Tor und denken an das Fußballtor und an 1 törichten Menschen Hierbei darf der Ratende mehr als 3 Fragen stellen

C Umgekehrt: Es gehen mehrere Spieler hinaus und verabreden 1 (oder mehrere) Worte. Sie kommen herein und erzählen von ihrem Wort Der Mitspieler, der es zuerst erraten hat, bekommt 3 Pluspunkte. (Der Spieler, der etwas Falsches sagt, 1 Minuspunkt.)

1259 20 Fragen. Klaus denkt an 1 beliebigen Gegenstand oder Lebewesen. Reihum fragen wir ihn. Klaus antwortet nur mit ‚Ja' oder ‚Nein'.

B Umgekehrt Die Gruppe verabredet 1 Gegenstand und Klaus darf höchstens 20 Fragen stellen.

C Reihum kommt jeder Spieler ans Raten. Wer die wenigsten Fragen braucht bzw. gestellt hat, ist Sieger.

D 2 Parteien. 1 Partei verabredet 1 Frage, die andere antwortet. Evtl. Plumpsack hin- und herwerfen, damit jeder zum Fragen und Antworten kommt.

E 2 Parteien. Jede Partei schickt 1 Vertreter zur anderen Partei. Dieser wird ausgefragt bzw. stellt die Fragen Welche Partei hat bei 5 Spielen die meisten Siege errungen oder die wenigsten Fragen gestellt?

F 2 Parteien. Welche Partei errät am schnellsten? Beliebig viele Fragen. (Zeit messen oder Vertreter schicken mit Gefangenen machen.)

1260 Naturkunde. Es muß ein Baum oder Vogel usw. erraten werden, z. B. fragen: Lebendig? Waldtier? Im Wasser? Kann es fliegen? Sommer und Winter bei uns? Singvogel? Rotkehlchen? Nachtigall?

B 1 erfahrenerWaldläufer erzählt und beschreibt so lange 1 Vogel und dessen Lebensweise (Bau, Waldtier usw.), bis 1 Spieler den Namen nennt: Pluspunkt.

1261 Geographie. Der 1. Spieler nennt 1 Stadt, und der 2. Spieler nennt den Fluß, Landschaft oder Gebirge, an der die Stadt liegt.

B Der 1. nennt 1 Land, der 2. nennt die Hauptstadt dazu.

C Der 1. nennt 1 ausländische Frucht, der 2. das Land, wo diese Frucht wächst.

1262 Schnelldenker. Erich hat 1 Uhr. Er deutet auf Arnold. Dieser soll ihm in 20 Sek. möglichst viele Dinge nennen, die z. B. mit dem Buchstaben ‚S' anfangen. Jedes richtige Wort zählt 1 Punkt.

B Reihum nennt jeder ein Wort mit S. Wer kein Wort weiß, scheidet aus.

C Sobald 1 Spieler versagt, beginnt erst die Punktezählung. Ab jetzt zählt jedes richtige Wort 1 Pluspunkt. Alle können sich beliebig melden. (Evtl. erst Punktezählung nach 1 Runde.)

1263 Buchstaben-Spiel. Der 1. Spieler sagt H (denkt an Halle). Der 2. sagt A (denkt an Hamburg), der 3. sagt M (denkt ebenfalls an Hamburg), der 4. sagt E (denkt an Hameln) usw. bis das Wort zu Ende ist.

B Versucht 1 Spieler zu schummeln und nennt beliebigen Buchstaben, (um nicht auszuscheiden), so kann sein Nachfolger oder jeder beliebige Mitspieler das Spiel unterbrechen und sagen ‚Halt! Rückfrage'. Der letzte Spieler muß dabei das vollständige Wort nennen; kann er es nicht, bekommt er zwei Minuspunkte oder muß ausscheiden. Wer das Spiel unterbrochen hat und auf seine Rückfrage 1 vollständigen Namen genannt bekommt, erhält 1 Minuspunkt. (Statt reihum, können wir den Plumpsack beliebig im Kreis herumwerfen oder zwischen 2 Parteien hin und her. Ausscheiden, Punkte zählen oder Gefangene machen, je nach Vereinbarung.)

1264 Komischer Kaiser. Der Kaiser kann alles, was er will. Er will 1 Reise machen, aber nur in Städte, die kein I und A enthalten, z. B. Dresden. (Reihum Plumpsack oder 2 Parteien.)

B Der Kaiser sucht 1 Namen für den Kronprinzen ohne E und R usw.

C Auch beliebige Kombinationen. Norbert ist Ansager: ‚Ohne R und S fährt der König nach . . .' England (Italien, Ägypten). Er ißt unterwegs . . . Bananen. Seine Tochter wird getauft ohne N und E . . . Ursula (Maria). Zur Tauffeier sind eingeladen ohne K, N und S . . . Bauer, Uhrmacher, Bettler.

1265 Worte erraten. Gerd denkt sich 1 Wort aus. Die einzelnen Buchstaben läßt er als Anfangsbuchstaben von Städten, Spielernamen, Liedanfängen usw. erraten, z. B. ‚Als 1. erzähle ich Euch von 1 Stadt, liegt an 1 gr. Fluß, hat 1 gr. Dom . . ., als 2. meine ich Dich!' Gerd zeigt dabei auf 1 Mitspieler, dessen Vorname als 2. Buchstabe genommen werden soll. Dann pfeift er als 3. ein bekanntes Lied, zeigt dann als 4. auf 1 Gegenstand usw.

B Gerd drückt die einzelnen Worte durch irgendwelche Tätigkeiten aus, z. B. E = Eßbewegung, R = Radfahren usw. Wer zuerst erraten hat, kommt selbst an die Reihe. (Das Ergebnis, die einzelnen Buchstaben, werden nicht laut genannt. Wenn alle [die meisten!] Spieler die Hand hochheben oder mit dem Kopfe nicken, kommt der nächste Buchstabe, evtl. auch der nächste Spieler an die Reihe.)

C Reihum führt jeder Spieler durch Gesten (oder wie oben genannt) 1 Buchstaben vor. Die aneinandergereihten Anfangsbuchstaben müssen 1 Wort ergeben. Es bleibt jedem einzelnen an die Reihe kommenden Spieler überlassen, 1 passenden Buchstaben zu finden und die entspr. Tätigkeit deutlich vorzuführen.

D Alle haben 1 Liederbuch oder Neues Testament usw. Gerd sagt z. B. ‚Schlagen wir einmal rasch Lukas, Kap. 4, Vers 16 auf. Hier ist eine Stadt genannt. Nehmt hiervon den 3. Buchstaben!' usw.

1266 Quiz-Spiele. Möglichst vorbereitet. Sven zeigt Postkarten (Tierbilder, Pflanzenbilder) und fragt z. B.: ‚Ist das eine Barock- oder Renaissance-Kirche?' Oder: ‚Ist ‚Wilhelm Tell' von Goethe oder Schiller geschrieben worden?' ‚Liegt Heidelberg am Rhein oder Neckar?'

1267 Höhere Mathematik. Jupp steht vor den Spielern, Hände auf dem Rücken. Schnell hintereinander nimmt er 1 Hand hoch und zeigt 105 Finger, ca. 10x. Jeder schreibt oder nennt seine gefundene Gesamt-Zahl.

B Wir geben Geld, Münzen und Scheine herum. Zum Schluß muß jeder die Gesamtsumme aufschreiben. (Haben wir nur 1 Bleistift, kein Papier, schreibt jeder die Zahl in die Handfläche oder auf den Fingernagel, damit keiner mogelt und sich in seiner Antwort nach den anderen richtet.)

C Geldmünzen hinterm Rücken weitergeben und Wert erraten.

1268 Buchstabierspiel. Wolfgang buchstabiert ganz langsam irgendein Wort. Wer zuerst das ganze Wort erraten hat, bekommt 1 Punkt und buchstabiert ein neues Wort.

1269 Schnapp hat den Hut verloren. Arno ist der ‚Schnapp', wir anderen bekommen Nummern 1, 2 usw. Schnapp beginnt: ‚Schnapp hat den Hut verloren. Sechs hat ihn.' Sechs sagt: ‚Schnapp hat den Hut verloren. Sechs hat ihn nicht, drei hat ihn.' Fehlpunkte für den, der sich verspricht. Oder Ruß-Striche.

1270 Die Sache mit dem Strich. Jeder bekommt 1 anderen Namen (Spitznamen, Tier). Klaus sagt: ‚Ich bin der Affe und habe keinen Strich, das Kamel hat 1 Strich.' Wer nicht aufpaßt oder 1 Fehler

macht, bekommt mit 1 angebrannten Korken 1 Strich auf die Stirne. Die eigenen Striche muß man genau sagen! Die fremden Striche kann man verkehrt sagen, schon, um die Mitspieler zu täuschen.

1271 **Bauer.** Jeder nennt sich mit 1 Spitznamen oder z. B. mit 1 Wort auf Bauer endend (Mistbauer, Einödbauer, Moorbauer, Heidebauer, Bootsbauer). Gerd sagt z. B.: ‚Ich bin der Einödbauer ohne Strich und ohne Punkt und wie heißt Du?' Jeder muß sofort mit seinem Namen antworten und nächsten beliebigen Spieler fragen. Wer zögert oder sich verspricht, bekommt 1 Strich auf die Stirne. Wer 5 Striche hat, bekommt dicke Punkte ins Gesicht. Strich und Punkte müssen jeweils richtig genannt werden, sonst gibt's noch 1 dazu.

B Dasselbe. 2 Parteien sitzen sich gegenüber. Die 1 Partei muß mit ‚Du' (Wie heißt Du?) und die andere Partei mit ‚Sie' angesprochen werden.

C Dasselbe mit beliebigem Text, z. B. jeder bekommt 1 Feldfrucht (Obstsorte, Haarfarbe usw.), z. B.: ‚Meine Hühner fressen keine Gerste, sie fressen nur Erbsen.' Oder: ‚Ich habe keine roten Haare, ich liebe nur blaue.'

D Der Spieler nennt seinen Vor- und Spitznamen.

E Der Spieler, der antwortet, steht dabei auf.

1272 **Wunsch-Spiel.** Gerd erzählt: ‚Die Welt wäre schön, wenn alle Menschen . . .' Gerd zeigt auf Heinz, und dieser muß jetzt schnell 3 lobenswerte Eigenschaften aufzählen.

B Der Spieler muß jeweils Eigenschaften nennen mit den Anfangsbuchstaben der betreffenden Personen, z. B. ‚Wenn alle Lehrer . . . lebhaft, liebenswürdig, lustig wären.'

C Das Gegenteil: ‚Die Welt wäre schön, wenn die Beamten n i c h t . . . bürokratisch, bequem, begrenzt wären.'

1273 **Mein Freund.** Gerd sagt: ‚Mein Freund heißt Klaus.' Er fragt nun alle (oder die beiden ersten jeder Partei): ‚Welchen Beruf hat mein Freund? Wo wohnt er? Was ist seine Lieblingsblume?' Alle Antworten müssen mit dem Anfangsbuchstaben des Namens beginnen = K.

1274 **Geburtstag erraten.** Arnold bittet Günter, seinen Monatstag, wann er geboren ist (leise), mit 3 zu multiplizieren. Dann 5 hinzuzuzählen. Das Ergebnis mit 4 multiplizieren und nochmals den Tag hinzuzuzählen und schließlich noch die Zahl des Monats. Das Endergebnis muß Günter nennen. Arnold zieht nun (leise) von dieser Zahl 20 ab und dividiert den Rest durch 13. Das Ergebnis ist der Tag von Günters Geburtstag und der nun übriggebliebene ‚Rest' ist der Monat. Gunter ist am 23. Mai geboren: $23 \times 3 = 69 + 5 = 74$; $74 \times 4 = 324$. Arnold: $324 - 20 = 304$. $304 : 13 = 23.5$. Stimmt! Erst üben! Rest!

1275 **Gedachte Zahl erraten.** Heinz schreibt 1 Zahl (1089) auf 1 Zettel und laßt diesen Zettel von allen Mitspielern genau anschauen. 1 Vertrauensperson muß diesen Zettel gut aufheben. Dann geht Heinz hinaus und die Mitspieler einigen sich auf 1 beliebige dreistellige

Zahl. Hierauf bittet Heinz, diese Zahl umgekehrt aufschreiben zu wollen und die kl. Zahl von der größeren abzuziehen. Das Ergebnis möge man wiederum umgekehrt niederschreiben und beide Zahlen zusammenzählen. Das Ergebnis wird 1089 sein. (Dieses Beispiel kann man nur 1x machen — dann aber auch recht feierlich —, weil immer die Zahl 1089 herauskommt (wenn nicht 100 oder eine Zahl genommen wird, wie z. B. 333 oder 212, die umgekehrt gelesen dasselbe ergibt.)

1276 Kritisieren. Wir waren zusammen im Film. (Oder Tim hat 1 Geschichte erzählt.) Nun üben wir Kritik.

A Was erscheint Dir in der Handlung des Films unwahrscheinlich?
B Wo waren Attrappen?
C Wo waren technische Fehler oder Unmöglichkeiten?
D Was bleibt in der Handlung ungeklärt?
E Was waren die besten, schlechtesten schauspielerischen Leistungen?
F Welche Tendenz (Absicht) hatte der Film?
G Welche Änderungsvorschläge könnte man machen?
H Welche Zensur bekommt der Film 1—6? War der Film ‚nützlich', bildend, gutes (schlechtes) Beispiel, wertvoll, unterhaltend, sein Geld wert usw.?

1277 Schneiderstafette. Im Anschluß an unseren Fahrtenabend veranstalten wir 1 Näh-Wettstreit. In Pappe stechen wir 2 gleichgroße Figuren mit 1 dicken Nadel aus und verbinden die Stiche mit Bleistiftlinien. So entsteht 1 Vogel, 1 Hampelmann usw.





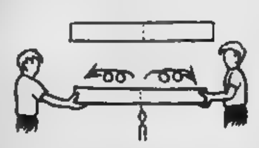
Jede Partei bekommt 1 Pappe und versucht mit Nadel und Faden so schnell wie möglich ihre Figur zu nähen. Jeder macht 1 Stich. Weiterreichen.

B Dasselbe mit Knöpfeannähen. Wir bringen unsere Zeltbahnen dafür mit. Je 4 starten gleichzeitig. Müssen einfädeln, die Nadel 24x durch den Knopf fuhren und den Knopf dreimal umwickeln und mit 6 Stichen das Ende vernähen. Die Sieger machen 1 Rekordrunde.

1278 Einfädeln. Spielerkreis. 2 Parteien. Der 1. hat Nadel und Faden. Auf 1 Signal fädelt er ein und reicht es an den nächsten. Die Übergabe erfolgt so, daß nur der Faden gehalten wird. Der nächste zieht den Faden wieder heraus, hält den Faden hoch in die Luft und fädelt ein usw.

1279 Wettstricken. Alle Mädchen stricken den gleichen Gegenstand, z. B. Topflappen. Alle stricken entweder 1x rechts — 1x links oder 2x rechts — 2x links. Wir stricken erst alle einmal 25 Maschen vor. Dann wird nach Zeit gestrickt. Wer hat in kürzester Zeit 1 fehlerlose Arbeit geleistet?

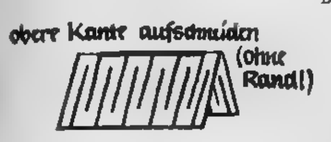
1280 Stocken-Stopfen. Jeder Mitspieler bekommt 1 Socken mit gleich großem Loch. Wer hat zuerst g u t gestopft?



1281 Lauffeuer. Nimm einen 40 cm langen und 3 cm breiten Streifen aus ziemlich dickem Papier. Falte ihn in der Mitte (20 cm), 1 anderen Knick darf das Papier nicht haben. Zieh das Papier über 1 scharfe Kante, so daß es sich zusammenrollt.

Dann rollt es auseinander und gib die Enden 2 Mitspielern zum Halten. Dann halte 1 Streichholz unter die Mitte (Knick) und den Erfolg wirst Du sehen.

1282 Postkartenreißen. Jeder hat 1 Postkarte oder gleichgroßes Stück Papier. Wer reißt den längsten Streifen?



B Nur für Intelligente: Wer reißt (schneidet!) seine Postkarte, so daß er durchkriechen kann (also 1 Kreis)? Wer schafft das am schnellsten? Die Postkarte wird in der Mitte gefaltet und dann wird diese doppelte Karte von der Mitte aus eingeschnitten, jeden cm 1 Schnitt.

Der Schnitt hört 1 cm vor dem Rand auf. Von der anderen Seite wird die Karte ebenfalls eingeschnitten, und zwar in den jeweiligen Lucken. Schließlich wird im K n i c k der Falz aufgeschnitten, (mit Ausnahme der Ränder!).

1283 Denksportaufgaben. Kunststücke mit Karten, Streichhölzern, Rechen- und Denksportaufgaben sind immer unterhaltsam. Sammelt sie. W i e würdest Du die 100-Pfund-Familie über den Fluß übersetzen lassen, wenn nur 1 Kahn da ist, der 100 Pfund trägt. Vater und Mutter wiegen je 100, Max und Moritz je 50 Pfund.

B 2 Jungen haben 20 Äpfel. Sie wollen teilen. Einer soll aber 1 mehr bekommen. (Auch halbierte Äpfel.)

C 1 Bauer hat weniger als 700 Schafe. Treibt er sie zu 2, 3, 4, 5, 6 hinaus, bleibt immer eins übrig. Wieviel Schafe hat er?

2184 Name der Zukünftigen. Den möchte Hans Birnbaum gern wissen. Otto will ihn nennen und fragt zu diesem Zweck Hans nach allen Vorfahren aus. Ob Säufer gewesen, groß, häßlich, wann geboren, wo usw. Schließlich läßt er seinen Geburtstag mit dem Alter multiplizieren usw., und nach spannungsvollem Schweigen sagt Otto: ‚Ich hab's, Deine Frau heißt Frau Birnbaum.'

1285 Ja sagen. Du kannst nicht hintereinander dreimal auf meine Fragen ‚Ja' sagen. (Meine dritte Frage: ‚Gibst Du zu, daß Du die Wette verloren hast?')

1286 Verkehrte Welt. Reihum (Plumpsack-Werfen) bildet jeder 1 Satz mit umgestellten Wörtern. Z. B. Hans: ‚Ich ließ mir die Schmerzen ziehen und hatte keinen Zahn mehr.' Willi: ‚Auf seinem Zylinder trug er einen eleganten Kopf.'



1287 Kreuz und Kreis. 1 Blinder sitzt auf seinem Schemel, steht auf, geht 3 Schritte geradeaus und zeichnet auf den Boden 3 Kreuze, je 1 Meter voneinander entfernt. Der Blinde kehrt zu seinem Schemel zurück und kommt wieder vor und versucht um jedes Kreuz 1 Kreis zu machen. Der beste Blinde bekommt 1 Belohnung.

1288 Irrenhaus. 3 Spieler, die das Spiel nicht kennen, gehen hinaus. Der Spielerkreis ist das Irrenhaus und die 3 die Besucher. Der 1. kommt herein und muß verschiedene Fragen stellen. Der 1. gefragte Irre kann aber nie eine richtige Antwort geben. Der Besucher fragt reihum weiter. Jetzt antworten aller Spieler nicht auf die ihnen selbst gestellte Frage, sondern auf die Frage, die dem Vorgänger gestellt wurde. So kommen die lustigsten Antworten zustande, solange, bis der Besucher das Rätsel löst. Wielange dauert das? Der beste Besucher (Sucher) erhält 1 Belohnung. Der schlechteste Haue!

1289 Zerrissenes Dokument. Jumbo hat 1 Spiel vorbereitet und mit der Schreibmaschine 1 Meldung auf 2 gleichen Postkarten (mit Durchschlag) geschrieben, den Durchschlag aber auf andersfarbigem Papier, oder das 2. Papier mit Buntstift leicht (Rückseite) eingefärbt. Die Texte werden in kl. Stücke geschnitten. Die Stücke können beliebig geformt sein: Kegel, Kreise, Quadrate usw. Am besten werden beide Texte übereinander gelegt und geschnitten, damit beide Parteien dieselben Bedingungen haben. Jumbo versteckt die Schnitzel beliebig im Gruppenzimmer (unter Ausschluß der Öffentlichkeit). Welche Partei hat zuerst ihre Schnitzel gefunden und die Meldung zusammengesetzt? (Evtl. aufkleben oder abschreiben, ebenso Ansichtspostkarten. Schwieriger sind Landkarten-Ausschnitte oder zweiseitig beschriebene Texte. Nur der Text auf 1 Seite gilt.)

1290 Namen rufen. Die Spieler einigen sich auf 1 Namen und verteilen die Buchstaben des Namens untereinander, z. B. man einigt sich auf Goethe. Der 1. wählt dann 1 Land, das mit G beginnt, z. B. Griechenland. Der 2. Oesterreich usw. Christoph wird hereingerufen und fragt beliebige Spieler nach den Eigenarten, Lage ihrer Länder aus (Christoph wird zu Beginn des Spieles gesagt, daß das gesuchte Wort 1 Persönlichkeit ist und daß die Buchstaben durch verschiedene Länder benannt werden.)

1291 Sprichwort erraten. Wir verabreden 1 Sprichwort und verteilen die einzelnen Worte auf die Spieler. Hans wird hereingerufen, stellt



reihum an jeden Spieler 1 Frage. In dem Antwortsatz muß das Wort vorhanden sein.

B Dasselbe mit Liedanfängen.



1292 Ballonfahrt. 1 Ballon gerät in Not. Einige ganz berühmte Männer (Atombombenbesitzer, Sänger, Politiker usw.) sitzen — in Kreismitte auf dem Tisch — und diskutieren, wer von ihnen der wenig wertvollste Mensch ist. Dieser muß über Bord, d. h. er wird vom Tisch heruntergeworfen. Sehr interessante Diskussion, wie jeder beweisen will, daß er gerade für die Menschheit der wertvollste ist. Wie im Leben auch, so hält sich jeder für unersetzlich und einzigartig. (Dasselbe Rettungsfloß.) Sieger ist, wer als letzter im Ballon bleibt.

B Idealisten sitzen im Boot, das am Versinken ist. Jeder will beweisen, daß er selbst der schlechteste Mensch ist und deswegen zuerst geopfert werden müßte. Sieger, wer zuerst sterben darf.

1293 Olympiaverdächtig. Wir suchen den besten Sportler. An der Startlinie stehen 2 Spieler, halten auf der rechten Hand 1 loses aufgelegtes Taschentuch. Wer kann es am weitesten wegstoßen?

B 1 Feder auf der Hand halten und wegpusten.

C 1 Tischtennisball von 1 Grenzlinie aus wegpusten. Evtl. mehrmals pusten.

D Jeder hat 1 Riesenpapiertüte (Luftballon). Wer hat zuerst die Tüte durch Aufpusten zum Platzen gebracht.

1294 Zwillingsnamen. Der intelligente Horst hat auf 1 Zettel die Namen von Zwillingspaaren geschrieben. Aber immer nur den 1. Namen, der 2. Name muß von den Spielern ergänzt werden, z. B. steht auf jedem Zettel: Max + . . ., Peter + . . ., Hänsel + . . . Die Zettel werden verteilt, und wer zuerst alle fehlenden Namen richtig ergänzt hat, ist Sieger im Schnelldenker-Turnier.

1295 Augenzeuge. Gerd hat mit Fritz und Hans 1 Überfall verabredet. Die beiden verlassen unauffällig das Heim. Verkleiden sich (Maske) und stürzen plötzlich ins Zimmer. Sie verhauen Gerd, werfen 1 paar Stühle um, klauen 1 paar Gegenstände und verschwinden (oder entführen sogar 1 Jungen). Die Worte beim Überfall bzw. nur die Worte von Gerd — die Räuber blieben stumm, um nicht erkannt zu werden — sind genau vorher eingeübt. Anschließend setzt Gerd 1 Protokoll für die Polizei auf. Alles wird genau schriftlich festgelegt. Gerd bittet jeden einzelnen Spieler — am besten schriftlich — 1 Bericht abzugeben. — Der beste Beobachter bekommt von den wiederauftauchenden Räubern 1 Orden: 1 große Brille.

B Gerd hat 1 Freund gebeten. Dieser Fremde kommt zur verabredeten Zeit in das Heim, spricht erregte Worte mit Gerd, nimmt einige Gegenstände mit und geht. Gerd bittet alle um genaue schriftliche Beschreibung des Fremden, seine Worte und um Aufzählung, was dieser mitgenommen hat.

C Der Fremde (die Fremden) verhaut Gerd. Gerd schreit um Hilfe.

1296 Vornehme Gesellschaft. 1 Stück Kuchen (Apfel, Schokolade) ist mit viel Papier und Bindfaden eingepackt. Reihum würfeln wir. Wer eine 6 würfelt, bindet sich schnell 1 bereitliegende Serviette um den Hals, ergreift 2 Gabeln und beginnt, das Paket zu öffnen.



Sobald 1 anderer eine 6 würfelt, muß er aufhören und alles weitergeben. Liegt schließlich der Kuchen offen, darf jeder (der eine 6 würfelte) nur 1 Bissen abschneiden.

B Dasselbe: Hut aufsetzen oder Handschuhe anziehen.

1297 Groschenexperiment. 1 Groschen wird evtl. etwas angefeuchtet und Achim fest auf die Stirne gedrückt. Er wird nun nach Missetaten gefragt, die er beantworten muß, z. B. ‚Wie oft bist Du zum Heimatabend zu spät gekommen?' Achim muß nun so lange mit dem Kopf (nur leicht) nicken, bis der Groschen herunterfällt. So muß Achim oder andere Spieler weitere Fragen beantworten.

B Der Groschen wird vorher mit Ruß eingeschwärzt.

C Der Groschen wird Paul auf die Stirn gepreßt, aber sofort wieder weggenommen. Paul nickt nun vielmals mit dem Kopf und bekennt 1 große Anzahl Fehler.

D Es gilt, 1 (sauberen) Groschen von der Stirne in den Mund gleiten zu lassen. Wer kann es am schnellsten?

1298 Hordenkeile. Stört 1 Mitspieler die Spiele oder den Heimabend, so bekommt er Hordenkeile. Die Gruppe stimmt darüber ab, ob kleine oder große Hordenkeile. Kleine Hordenkeile: Jeder gibt dem Störenfried 1 Schlag auf die Sitzfläche mit der linken Hand. Wenn das nicht hilft, große Hordenkeile: 1 Schlag mit der rechten Hand.

1299 Erzählung mit Fußangeln. Kai soll von der Fahrt (Schule, Elternhaus) berichten. Er darf hierbei nicht Worte wie Zeit, Essen usw. gebrauchen. Sobald Kai 1 Fehler macht, erzählt sofort sein rechter Nachbar weiter. Schwieriger wird es, wenn z. B. verboten ist, ‚wir' oder ‚ich' oder ‚und' oder ‚der', ‚die', ‚das'.

B In die Mitte des Kreises legen wir so viele Holzstückchen wie Spieler weniger zwei sind. Macht Kai 1 Fehler, versuchen alle 1 Holzstückchen zu bekommen. Wer keins bekommt (außer Kai) erzählt weiter. (Minuspunkte!)

C Jürgen erzählt 1 Geschichte. Man verabredet, daß sich alle auf ihr Hölzchen stürzen, sobald Jürgen 1 Wort nennt, das z. B. mit ‚R' b e g i n n t.

1300 Privatdetektiv. Spielerkreis Bert geht i m Kreis herum und gibt (1 oder 2) Spielern 1 Goldstück (Stein, Münze). Dann geht Bert a u ß e n um den Kreis rechts herum und läßt sich von jedem Spieler über die linke Schulter 1 Namen nennen. Wer den richtigen Goldstück-Empfänger nennt, bekommt 1 Pluspunkt (Den richtigen Ratern evtl. unauffällig 1 Rippenstoß oder 1 Spielmarke geben.)

B Bert geht im Innenkreis herum und jeder nennt laut reihum den verdächtigen Spieler. Haben alle 1 Namen genannt, wird das Geldstück vorgezeigt.

C 2 Parteien sitzen sich gegenüber. 1 Geldstück wandert bei 1 Partei auf dem Rücken von Hand zu Hand. 1 behält es. Die andere Partei muß raten. (Sich auf 1 Verdächtigen einigen.)

1301 Vergleichs-Spiel. Zwischen 2 beliebigen Gegenständen muß 1 Vergleich oder Ähnlichkeit gefunden werden. Z. B. durch Zuruf nennt Leo ‚Fußball' und Peter ‚Banane'. Durch Plumpsackwurf oder Flaschendrehen (der Spieler, wo die Flasche hinzeigt, muß antworten) wird 1 Spieler gefunden, der blitzschnell antworten muß. ‚Wenn der Fußball neu ist, dann sind beide gelb, oder wenn sie alt sind, werden beide braun, oder beide haben 1 Hülle.' (Das Finden der beiden Vergleichsworte kann auch durch 1 Zeitung geschehen, auf die man 1 Messer zweimal fallen läßt.

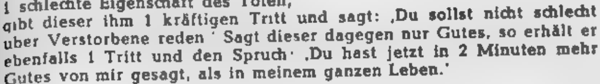
B Plumpsack-Spiel. Der 1. Spieler nennt 1 beliebiges Wort, der 2. auch eins, z. B. ‚Schnaps' und ‚Messer'. Und der 3. Spieler muß schnell 1 passenden Vergleich bzw. Ähnlichkeit finden, z. B. ‚Der Schnaps schneidet zwar nicht wie das Messer, aber beide sind gleich gefährlich.'

1302 Verbotene Worte. Spielerkreis. Bob geht zu 1 Mitspieler, macht 1 tiefe Verbeugung und sagt: ‚Ich bin 1 Kaufmann aus Berlin, habe ganz wunderschöne Sachen, verbitte mir das Ja und Nein (das Schwarz und Weiß), das Weinen und das Lachen.' Hieran schließt er verfängliche Fragen an, die weder mit ‚Ja' oder ‚Nein' noch mit ‚Schwarz' oder ‚Weiß' beantwortet werden dürfen. Wer sich verplappert, löst Bob ab und wandert nun im Kreis herum.

1303 Fingerspitzengefühl. Der blinde Richard soll mit den Händen durch Betasten der Gesichter feststellen, wer es ist. Wir sagen: Damit Richard nicht durch das Sprechen der Zuschauer sein Opfer erraten kann, müssen die Prüflinge so lange den Raum verlassen. Der 1. Prüfling kommt herein und der blinde Richard tritt von hinten an den Prüfling heran und betastet das Gesicht. Er hat seine Hände voll Ruß Keiner sagt dem Prüfling etwas, sonst gibt es Gruppenkeile. Richard nennt den erratenen Namen und der geschwärzte Spieler setzt sich in die hinterste Reihe oder mit dem Gesicht zur Wand, so daß ihn der neue Prüfling nicht sehen kann.

B Das Zimmer wird verdunkelt. So spart Richard die Augenbinde und kann die ganze Bande in Ruhe ‚erraten' und schwarz n.

1304 Totenklage. Dieter liegt auf dem Boden und bekommt 1 Decke übergelegt. Auf dem Gesicht Taschentuch. 1 Uneingeweihter soll nun die ‚Totenklage' (Gedenkrede) halten und allerhand dummes Zeug reden. Er muß sich aber **ü b e r** den ‚Toten' mit gespreizten Beinen hinstellen.



Nennt der ‚klagende' Spieler nun 1 schlechte Eigenschaft des Toten, gibt dieser ihm 1 kräftigen Tritt und sagt: ‚Du sollst nicht schlecht über Verstorbene reden.' Sagt dieser dagegen nur Gutes, so erhält er ebenfalls 1 Tritt und den Spruch: ‚Du hast jetzt in 2 Minuten mehr Gutes von mir gesagt, als in meinem ganzen Leben.'

1305 Weissagende Mumie. Dasselbe wie bei der ‚Totenklage'. Nur liegt die Mumie ‚verkehrt', denn Dieter hält in den ausgestreckten Händen 1 Paar Schuhe und bekommt auf die Fußspitzen 1 Hut. Der Uneingeweihte wird hereingerufen und stellt sich mit gespreizten Beinen so über die Mumie, daß er auf den Hut schaut. Er kann nun beliebige Fragen stellen und die Mumie weissagt ihm durch Nicken und Wackeln mit dem Hut. Wird aber 1 ausgefallene oder freche Frage gestellt, richtet sich die Mumie auf, umfaßt den Neuling von hinten und sagt: ‚Das hättest Du nicht fragen dürfen!' **o d e r** versetzt ihm 1 Schlag mit den Schuhen.

B Wir hatten vorher mehrere Spieler herausgeschickt und rufen diese jetzt einzeln wieder herein, damit wir mehrmals das Weissagen erleben.

C Kerzenlicht erhöht die Stimmung. 1 Ansager führt jeden Uneingeweihten in die Aufgaben ein und stellt ihn richtig hin.

D Ansager und Mumie werden jedesmal gewechselt.

1306 Lirum, larum, Löffelstiel. Spielerkreis. Jumbo gibt 1 Löffel (oder Stock) unter viel Hokuspokus, Bewegungen, Klopfen an seinen Nachbarn. Weitergabe mit Spruch: ‚Lirum- larum, Löffelstiel, wer dies nicht kann und das nicht kann, der kann nicht viel.' Wichtig ist aber nicht der Hokuspokus, sondern **n u r** die Art der Übergabe selbst, z. B. Löffel nach oben oder nach unten haltend, mit der linken (!) Hand, mit gespreizten Fingern, flachen Hand usw. Der Löffel wandert mit dem Spruch so lange im Kreis herum, bis alle es begriffen haben.

1307 Gekreuzt, ungekreuzt. Jumbo hat 1 Schere oder 2 Hölzchen. Beim Weitgehen sagt Jumbo: ‚Ich empfange 1 Schere und gebe sie gekreuzt weiter.' Ebenso ungekreuzt usw. Nicht Schere und Hölzchen sind entscheidend, sondern die Beinstellung des Sprechers.



B Jumbo überkreuzt die Arme, um die Mitspieler zu täuschen.

C Jumbo richtet sich in seinem Spruch wirklich nach der Stellung der Schere.

1308 Erfinder-Spiel. Sind die Spieler hinter die Schliche gekommen, kann jeder einmal das Spiel beginnen und selbst irgendeine Form der Übergabe erfinden. Reihum beginnt jeder einmal. (Es ist aber besser, wenn jeder seinen ‚Trick' zuerst dem Spielleiter Gerd anmeldet.)

1309 Bestes Stück. Reihum sagt jeder: ‚Ich bin der reichste Mann im Land und habe das schönste Gewand. Das beste Stück ist ... meine dreckige Lederhose.' So muß jeder reihum seine Kleidung rühmen. Gerd oder die Eingeweihten bestätigen oder bestreiten seinen Spruch. Der Spieler muß nämlich immer 1 Stück der Kleidung seines r e c h t e n Nachbarn loben (und nicht seine eigene).

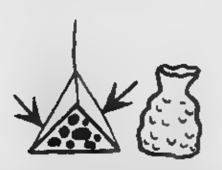
1310 Sprüche machen. Gerd zeichnet mit dem Finger 1 Gesicht in die Luft. Hierbei erzählt er irgendetwas und sagt auch folgenden Spruch: ‚Paßt auf! So wird's gemacht!' Es kommt nicht auf die Figur, sondern n u r auf den Spruch an, der von Gerd beliebig — nachdem jeder reihum einmal dran gewesen ist — gewechselt werden kann.

B Dasselbe: Figuren, Sterne usw. auf den Boden mit Kreide zeichnen.



1311 Schicksals-Berg. In 1 Sandhaufen (oder Mehlhaufen auf dem Teller) stecken wir in die Mitte 1 Stäbchen (Stricknadel). Auf den Stab können wir 1 Mondgesicht setzen, das aus buntbemaltem Kork mit Papprohren besteht. Reihum schneidet jeder mit 1 Messer 1 Scheibe Sand ab.

Wer das Gesicht umfallen läßt, scheidet aus und muß den Stab mit dem Mund aufnehmen.

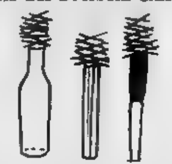


1312 Hängendes Verhängnis. An der Decke oder Lampe befestigen wir 1 Nähfaden. Hieran wird wie 1 Waagschale 1 Stück Karton gehängt. Reihum muß jeder 1 Steinchen aus 1 Säckchen nehmen und auf die Schale legen. Bei wem der Faden reißt, scheidet aus (bekommt 1 schwarzen Strich).

1313 Lebenspokal. 1 Tasse (oder Glas, Schüssel) randvoll mit Wasser füllen. Reihum wirft jeder 1 Steinchen oder 1 Münze hinein. Bei wem es überläuft, darf den Hordenpott sauber machen.

1314 Dreibein-Teller. Auf 3 im Dreieck aufgestellte Stecknadeln stellen wir 1 Teller oder 1 Buch. N.cheinander türmt jeder 1 Stein darauf, bis das Dreibein einstürzt.





1315 Turm-Spiel. In Kreismitte stellen wir 1 Flasche (1 dicken Bleistift oder 1 Messer). Reihum legt jeder obenauf 1 Streichholz. Wem die Hölzer runterfallen, muß alle behalten (Minuspunkte) oder scheidet aus.

B Jeder hat 10 Hölzer. Wer hat zuerst keine Hölzer mehr?

1316 Affenschaukel. An 1 Zwirns- oder Bindfaden befestigen wir 1 Stück 6x6 cm Karton (Postkarte). (Karton in der Mitte durchbohren und 1 Knoten darunter knüpfen.) Reihum legt jeder Spieler 1 Streichholz auf den Karton.



Wer das Ganze umkippt, bekommt Haue oder sonstige Spielstrafe. Wer 1 Hölzchen runterwirft, Minuspunkte.

B Kartonstück (Viereck oder Rechteck) in der Mitte am Zwirnsfaden aufhängen. Jeder legt 1 Steinchen (1 Streichholz) auf. Wer das Kartonstuck ‚kippen' läßt = soviel Minuspunkte wie heruntergefallene Steinchen.

C Karton-Streifen an 1 Zirnsfaden in ‚Waage' aufhängen. Jeder Spieler legt z w e i Streichhölzer gleichzeitig auf. Wer die Ladung abrutschen läßt = Minuspunkte (wie Anzahl Hölzchen!).

1317 Kindereien. Der stolze (eingebildete) Pit bekommt 1 Handfeger (Schürhaken) in die Hand, den er dauernd im Kreis herumdrehen muß. Klaus stellt Pit nun vrschiedene ernste Fragen, wie nach Schule, Beruf, Plänen, Heiraten usw. Schließlich fragt Klaus nach Pits Alter. Hat Pit auch diese Frage beantwortet, sagt Klaus entrüstet: ‚Was, Du bist schon 17 Jahre? Und dann machst Du solche Kindereien?'

B Pit bekommt 1 Schlüsselbund, 1 Streichholzschachtel und 1 Kinderrappel usw. in die Hand und muß diese schütteln.

1318 Rätsel. Jack überlegt 1 zusammengesetzes Wort, z. B. ‚Zimmermann'. Er fragt uns: ‚Das 1. Wort bezeichnet 1 Raum, das 2. Wort 1 großen Teil der Menschheit, etwa die Hälfte. Das Ganze nennt uns 1 Handwerker ' Wer es zuerst erraten hat, stellt 1 neue Frage.

1319 Beichten. Helmut wird hinausgeschickt. In seiner Abwesenheit stellen wir einen numerierten Beichtspiegel bzw. 1 Sündenregister auf.

Helmut wird gefragt, ob er z. B. die 1. Sünde getan habe. Wenn ja, wie oft. Dann wird die Sünde und die Anzahl vorgelesen.



1320 Kreide-Kreis. Paul zeichnet einen 1,5-m-Kreis auf den Boden. Dann wird das Zimmer verdunkelt und jeder versucht sich in den Kreis zu stellen. Nach 20 Sek. Licht an. Wer im Kreis steht 1 Pluspunkt. Mehere Male. Wer hat am meisten Punkte?
B 2 Parteien.

1321 Buchstaben-Spiel. 2—10. Arnold hat auf ca. 150 3 x 3 cm großen (Karton-)Quadraten Buchstaben gemalt. (20 Karten mit E, je 8 Karten mit A, H, N, R, T, S, je 6 Karten mit D, G, K, I, L, U, je 4 Karten mit B, M, W, O, F, je 2 Karten mit P, C, Z, V, J und je 1 Karte mit Q, X, Y.) Arnold legt alle Karten verdeckt auf den Tisch. Dann dreht er 4—6 beliebige Karten um. Wer zuerst aus diesen Buchstaben 1 Wort bilden kann, ruft es laut aus und nimmt sich die entspr. Buchstaben. Arnold ergänzt die Karten, wenn er es für nötig hält. Wer am Schluß am meisten Buchstaben bzw. Wörter vor sich aufgebaut hat, gewinnt.
B Wer 1 neues Wort in der Mitte entdeckt und bei 1 Mitspieler 1 passendes Wort dazu findet, nennt beide Worte zusammen und darf dann beide Worte zu sich nehmen. Beide Worte müssen 1 neues 3. Wort bilden, z. B. Blei-Stift.

1322 Gedachte Zahl erraten. Peter bittet Norbert 1 beliebige gedachte Zahl zu verdoppeln. 5 hinzuzuzählen und dann die neue Zahl mit 5 malnehmen (multiplizieren). Nochmal 10 hinzuzählen und die neue Zahl mit 10 malnehmen. Peter läßt sich das Ergebnis nennen. Zieht davon in Gedanken 350 ab, teilt das Ergebnis durch 100 und erhält die gedachte Zahl. (Damit alle an dem Vergnügen teilnehmen können, dreht Peter sich um, und die Spieler verabreden 1 bestimmte Zahl durch Fingerzeigen.) Wir nehmen 1 Zahl von 1—10, um zu langes Rechnen zu vermeiden. Beispiel: 8 verdoppelt = 16+5x5=105+10 x10=1150. 1150—350=800 : 100=8.

1323 Zahlenzauberei. Der (Zauberer) Winni bittet die Spieler, 1 beliebige Zahl unter 50 zu nennen. 1 Spieler schreibt diese Zahl, z. B. 29, auf 1 Zettel und steckt ihn ein. Winni läßt jetzt die Zuschauer geheim irgendeine Zahl zwischen 50—100 verabreden und aufschreiben, ohne daß er selber diese Zahl zu Gesicht bekommt. Zu d i e s e r (geheimen!) Zahl bittet Winni 70 hinzuzuzählen. (Diese Zahl ist 1 Differenzzahl, nämlich 99 minus der zuerst gemeinsam verabredeten Zahl 99—29=70.) Winni befiehlt, die 1. Ziffer des Ergebnisses zu streichen und noch zur verbliebenen Zahl zuzufügen. Winni bittet das neue Ergebnis von der heimlich ausgedachten Zahl abzuziehen. Diese Schlußzahl ist — und damit ist unser Kunststück beendet — die zuerst gemeinsam ausgedachte Zahl.

Gemeinsam verabredet: 29. Die Spieler verabreden 61. 61 + (Differenzzahl) 70 = 131. Die 1. Zahl streichen = 31 und die 1. Zahl dem Rest zufügen (addieren) = 32. Dieses Ergebnis von 61 abziehen = 29.

B Winni bittet, ihm die vorletzte Zahl zu nennen und addiert diese in Gedanken mit der 1. gemeinsam ausgemachten Zahl und erhält so die zweite von den Spielern insgeheim ausgemachte Zahl. (Vorletzte Zahl 32 + gemeinsame Zahl 29 = geheime Zahl 61!

Schreibspiele

1400 Spiele an der Tafel. Manche Spiele können wir am besten mit Bleistift und Papier ausführen. Doch das fehlt oft. Wir nehmen deshalb 1 Stück Kreide und 1 Stück dunkle Pappe (Brett, hochkant gestellter Tisch, Wand, gefegter Fußboden) als Tafel. Viele Spiele, Denksportaufgaben, Zahlenhexereien, aber auch Waldspiele und Wettspiele zeigen wir auf der Tafel.



Eine Tafel streichen wir am besten grün an. Schreiben mit weißer Kreide darauf. Dies ist besser für die Augen als schwarz und müßte in allen Schulen eingeführt werden. Am besten: gelbe Kreide. Für bestimmte Schreibspiele und Wettkämpfe, braucht jeder Mitspieler Papier und Bleistift. Am besten bereitet ein Spieler dies vor und schleppt genügend Schreibzeug heran. (Bei uns liegt Schreibzeug in der Spielkiste!)

1401 Seltsame Worte. Wir suchen Wörter mit 2 Buchstaben, z. B. As, Ei, Po. Ausnahmsweise auch ‚kleingeschriebene' Wörter, z. B.: ob, es, du, er, so usw.

B Wörter mit 3 (oder 4) Buchstaben: Eis, Axt. Ost (Mist, West) usw.

C Von 3 Buchstaben sollen 2 dieselben sein, z. B. See, tot.

D Von einem Wort mit 3 oder 4 Buchstaben soll der 1. und letzte Buchstabe derselbe sein, z. B. Uhu, Else, Ruhr, Ente.

E Wir suchen ein 4-Buchstaben-Wort, dessen beide mittleren Buchstaben gleich sind, z. B. Anna, Otto, Boot, Moor.

F 3- oder 4-Buchstaben-Wort. 2 beliebige Buchstaben müssen gleich sein, z. B. Esel, Elle, Ruhr, Eber.

G Worte, mit 3 bis 5 Buchstaben, die man vorwärts und rückwärts lesen kann und 1 Sinn ergeben, z. B. Regen — Neger (Nebel, Ettal).

H Worte suchen, die bei Wegnahme des letzten Buchstabens 1 neues Wort ergeben, z. B. Pappel — Pappe.

I Weglassen des 1. Buchstabens ergibt ein neues Wort, z. B. Warm — Arm.

J Wörter mit 10 Buchstaben und mehr, die k e i n e n Buchstaben 2x enthalten, z. B. Wolkenbruch.

1402 Hinweise. Plumpsack — Heimspiele, Buchstabierspiel, Denksportaufgaben, Käsekistenkloppen.

1403 Wort verwandeln. Gerd schreibt 1 kurzes Wort an. Durch Verändern nur 1 Buchstabens bilden wir neue Wörter, z. B. Feder — Feier — Geier — Geber — Leber usw.

B die Spieler melden sich durch Zuruf. Jeder richtige Zuruf bzw. jedes richtige Wort = 1 Pluspunkt.

C Alle Spieler schreiben ihre Worte auf 1 Zettel. Wer hat in 3 Minuten die meisten Worte?



1404 Gefüllte Kalbsbrust. John schreibt die Buchstaben eines Wortes untereinander. Dann rechts daneben dieselben Buchstaben noch einmal, aber von unten nach oben. Den Zwischenraum — die Kalbsbrust — füllen wir mit Buchstaben so aus, daß es im ganzen gelesen 1 neues Wort ergibt.

B Wir nehmen 2 versch. Worte (aber mit gliecher Buchstabenzahl) und schreiben diese untereinander.

C Die Zwischenworte werden durch Zuruf gefunden. Jeweils der 1. richtige Zuruf = 1 Pluspunkt.

D Jeder füllt selbst die Kalbsbrust auf eigenem Zettel aus. Wer zuerst fertig ist, ist Sieger. (Wir lassen evtl. die gefundenen Worte vorlesen und alle gleichen Worte ausstreichen.) Wer die meisten Worte hat, die kein anderer gebraucht hat, ist Sieger.

E Wer bildet aus den Worten in dieser Reihenfolge den kürzesten und lustigsten Satz?

1405 Bilderrätsel. Günter hat 1 Bilderrätsel vorbereitet und zeichnet nun Figuren und Buchstaben an die Tafel. Die Bilder durch die Buchstaben ergänzt ergeben hintereinander gelesen 1 Sprichwort.



Wer die Lösung dieses Rätsels an das UNIVERSUM in Münster Westf. Postfach 440, einschickt und 30 Pfg. Rückporto befügt, bekommt gratis und franko 2 spannende Erzählungshefte zugesandt.

B Wir stellen selbst 1 Bilderrätsel zusammen. Gemeinschaftlich an der Tafel oder jeder Spieler hat 15 Minuten Zeit dazu; allein oder je 2 Spieler zusammen. So gehts am einfachsten:

Wir wählen 1 kurzes Sprichwort. Das Sprichwort wird in Groß-Buchstaben ohne Wortabstand eng hintereinander geschrieben. Jetzt suchen wir Worte, die sich gut in Bildern darstellen lassen; hierbei können auch Worte zusammengezogen werden, oder auch aus einem Wort zwei Bilder gemacht werden. Gefundene Bilder zeichnen wir über die betreffenden Buchstaben. Hierbei können wir auch Buchstaben eines Bildes umstellen. Dies geschieht durch über das Bild gesetzte Zahlen. Will man z. B das Wort ‚lieb' darstellen, zeichnet man 1 Beil und schreibt darüber die Zahlen 4 3 2 1.

Streichen überflüssiger Buchstaben geschieht durch Darüberschreiben der Nr. des betreffenden Buchstabens; diese Nr. wird dann durchgestrichen. Streichen von 1 oder mehreren Anfangs- oder End-Buchstaben geschieht durch 1 oder mehrere Striche am Anfang bzw. Ende des Bildes. Wollen wir z. B. das Bild Beil in ‚eil' verwandeln, erhält das Beil links einen Strich. Wird dagegen das Beil in ‚bei' verwandelt, so erhält das Beil rechts 1 Strich. Fehlende Buchstaben werden zwischen die Bilder geschrieben. Damit es schöner bzw. schwieriger aussieht, verwenden wir dabei große und kleine Buchstaben durcheinander. Hierbei können Vokale ausgelassen werden, z. B. RD = Erde

1406 Telegramm. Ferdi schreibt verschiedene Worte, die ihm zugerufen werden, an die Tafel. Wer bildet daraus 1 kurzes und lustiges Telegramm?

B Die Telegramme werden vorgelesen. Das lustigste Telegramm wird mit gleichen Wörtern, aber in umgekehrter Reihenfolge, beantwortet.

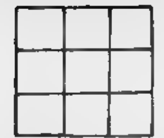
C Ferdi schreibt ein etwa 8-Buchstaben-Wort an die Tafel. Diese Buchstaben bilden die Anfangsbuchstaben der 8 Telegrammworte.

D Heijo erzählt 1 spannende Geschichte. Wer kann die Geschichte ganz kurz nacherzählen? In 1 Satz? In 1 spannenden Filmtitel? In 1 Wort?

1407 Wortvermehren. Arnold schreibt das Wort ‚Leiter' an. Durch Zuruf werden aus diesen 6 Buchstaben neue Wörter gebildet, wie Liter, leer, Teer. Arnold schreibt diese Wörter untereinander und daneben den Erfinder Gerd, Jupp usw. Wir sammeln Punkte.

B Arnold schreibt ein kurzes Stichwort, Liederanfang oder 1 Satz an die Tafel. Auf Zuruf (aber leise denken) sucht jeder Spieler möglichst viele Worte, die im Sprichwort verborgen sind, zu nennen, z. B. im Wort ‚verbergen' = Verb, er, Erbe, Berg, bergen.

C Dasselbe einzeln schriftlich.



1408 Magisches Quadrat. Helmut zeichnet 1 Quadrat mit 9 kleinen Quadraten. Nun sind Zahlen von 1 bis 9 so in die 9 Quadrate einzufügen, das Quer- und Hochsumme immer 15 ergeben. (Ein guter Typ [Ratschlag].setz die 5 in die Mitte.)

1409 Schnellzeichner. Jupp zeichnet irgend etwas an die Tafel, ohne zu verraten, was es ist. Jupp zeichnet aber so, daß erst die letzten Striche die Lösung bringen. Wer es zuerst erraten hat, bekommt 1 Pluspunkt und die Kreide zum Weiterzeichnen.

B Jupp zeichnet mit verbundenen Augen; aber nur leichte Figuren wie Haus, Hund, Vogel. Die Zutaten: Augen, Ohren, Schornsteine usw. dürfen erst am Schluß gezeichnet werden.

C Mit verbundenen Augen.
zeichnen, wie Hans es ihm vorschreibt.

D Der blinde Lutz muß 1 Landschaft zeichnen oder sonst irgend etwas, genau wie es ihm von den Mitspielern zugerufen wird. Zuletzt muß er sich selbst irgendwohin zeichnen. Z. B. zuerst 1 Fahrrad, dann nur die Häuser, in der Straße, Bäume, jetzt 1 paar Fußgänger, Hund, Feld und schließlich sich selbst auf dem Fahrrad.

1410 Schreibkünstler. (Auch an der Tafel.) Wir schreiben mit der linken Hand unseren Namen (Als Stafette, Wettkampf.)

B In Spiegelschrift.

C mit verbundenen Augen.

D Mit der rechten Hand schreiben und den linken Fuß drehen.

E Mit 1 Spiegel zeichnen: nur in den Spiegel sehen, das Blatt verdecken. So 1 Rechteck mit 2 Diagonalen zeichnen.

F Willi zeichnet an der Tafel die 1. Hälfte eines Tieres. Gerd vollendet das Kunstwerk.

G Gerd darf Willis Zeichnung nicht sehen: sie wird verdeckt. Es wird nur gesagt: ‚Willi hat den Vorderteil des Elefanten gezeichnet. Zeichne Du den 2. Teil.''

H Wir erfinden 1 Geheimschrift oder üben uns in der Waldläuferschrift.

I Peter zeichnet Willi oder sich selbst (Selbstporträt)

J Jeder zeichnet sich selbst (oder besser: den rechten Nachbarn!). Alle Zettel werden in 1 Hut geworfen und wieder verteilt. Jeder Spieler rät und schreibt den Namen darunter Erratenen Namen ganz unten hinschreiben. Zettel u m k n i c k e n und weitergeben (damit jeder unbeeinflußt s e l b s t urteilen kann). Der erfolgreiche Rater = je 1 Pluspunkt, der erfolgreiche Zeichner = je 2 Pluspunkte.

K Alle Zettel (Selbstporträts) werden in dem Hut eingesammelt und dann zur Besichtigung an die Wand gehängt oder auf 1 Tisch gelegt. Jedes Bild erhält 1 Nr. Jetzt gehen alle Spieler an den

Bildern vorbei und schreiben die Nr. und den vermuteten Freund bzw. Künstler auf. Wer hat die meisten Freunde erraten?

1411 Lateinisch. Wir erfinden Worte, die aus Buchstaben ohne Vokale gebildet werden können. Z. B. rd = Erde, ma = Emma, lb = Elbe.

B Ganze Sätze. Was heißt dies? Z. B.: Cufortis staleris = Kuh fort ist, Stall leer ist. / Cuclefand densias = Kuh Klee fand, den sie aß. / Erasmus alasi = Er aß Mus, Aal aß sie.

1412 Buchstaben-Reise. Wir lassen 1 Messer auf 1 Zeitung fallen. Der Buchstabe auf den die Messerspitze zeigt, wird gewählt, z. B. ‚M'. Jeder schreibt Städte auf, die mit diesem Buchstaben beginnen. (Weitere Möglichkeiten siehe Plumpsackraten.)

B Wer zuerst 20 Städte usw. geschrieben hat, ruft ‚Halt' und beendet damit das Spiel.

C Bewertung: Vorlesen und genannte Städte ausstreichen. Wer am meisten übrig behält, liest diese vor und ist Sieger (Ein ganz unbekannter Ort — den nur der Schreiber kennt — zählt nicht mit.)

1413 Bilder-Galerie. Hans hat aus Zeitschriften berühmte Leute herausgeschnitten und zeigt uns die Bilder. Wer zuerst 1 Namen nennt, 1 Pluspunkt.

B Alle merken sich die Namen der Persönlichkeiten. Jeder Mitspieler bekommt ein Bild und malt mit 1 Bleistift Schnurrbart, Brille oder Vollbart. Wer erkennt die Persönlichkeiten wieder?

1414 Schul-Prüfung. Wer weiß es richtig? Dieter hat schwierige Worte aufgeschrieben, z. B Maschine, Karussell, Papst usw. Er nennt die Worte und jeder schreibt sie so auf, wie er es für richtig hält. Anschließend prüft der Nachbar die Fehler.

B Dasselbe: Reihum wird jeder Spieler gefragt, er muß laut buchstabieren. Jeder Fehler 1 Minuspunkt

1415 Blinde Zeichner. Wir zeichnen mit verbundenen Augen bzw. in Dunkelheit Menschen oder Tiere.

B Nach Diktat im Dunkeln schreiben (1 Satz genügt)

1416 Fragebogen. Wolf verteilt Bleistift und Papier und läßt jeden 1 Wort, z. B. ‚Hans' mit einzelnen Buchstaben über das Papier schreiben. (Wolf kann auch sonst 1 beliebiges Wort nehmen oder 4 verschiedene Buchstaben.) Senkrecht davor werden 4 beliebige Gruppen von Gegenständen untereinander geschrieben, z. B. Stadt, Jungennamen, Sportgerät, Lebensmittel. Jeder soll nun 4 Gegen-

	H	A	N	S
STADT				
J.NAME				
SPORT GERÄT				
LEBENS MITTEL				

stände mit den obenstehenden 4 verschiedenen Buchstaben als Anfangsbuchstaben aufschreiben, z B. erste Zeile: Hannover, Augsburg, Naumburg, Schwerin, zweite Zeile: Herbert, Alfred usw. Wer hat am schnellsten den Fragebogen ausgefüllt? 5 Punkte.

B Um gutes Nachdenken zu erreichen: Belohnung seltener Worte. Am Schluß werden die Blätter dem rechten Nachbarn gegeben. 2 oder 3 Blätter vorlesen. Alle mehr als 3x aufgeschriebenen Worte werden durchgestrichen. Für jedes Wort, das nur 1x genannt wurde, 3 Punkte. 2x genannt = 2 Punkte und 3x genannt = 1 Punkt. Für jedes verkehrte Wort = 1 Minuspunkt. Den Mitspielern unbekannte Worte werden n i c h t bewertet.

1417 Künstlerrunde. Jeder hat einen 10 x 30 cm langen Papierstreifen und zeichnet etwas Beliebiges, dann reicht er es seinem rechten Nachbarn. Dieser schreibt darunter, was das Bild nach seiner Meinung darstellt. Er faltet das Bild um und reicht es weiter, so daß nur seine Bildunterschrift sichtbar ist. Der nächste zeichnet 1 Bild nach der schriftlichen Erklärung usw.

1418 Denkerrunde. Wie Künstlerrunde. Jeder schreibt den Anfang 1 Geschichte auf das Blatt. Ca. 10 Worte Er faltet das Blatt so, daß noch 1 Zeile (ca 3 Worte) sichtbar ist und reicht es weiter. Der Nachbar verfährt ebenso. Zum Schluß liest jeder 1 Zettel vor.

1419 Die 5 W. 5 Fragen sind zu beantworten: Wer, Was, Wie, Wann, Wo. Jeder Spieler beantwortet 1 Frage, knickt den Zettel um und reicht ihn dem nächsten.
Wer: 1 Mitspieler (bekannte Persönlichkeit) nennen.
Was macht er? Essen (turnen, arbeiten).
Wie macht er es? Freudig (sehr schnell, schwitzend).
Wann macht er es? Zuhause (auf dem Kirchturm, im Auto).

1420 Frage und Antwort. Jeder schreibt auf 1 Zettel 1 beliebige Frage, z. B. ‚Warum hat Günter ungeputzte Schuheß' knickt das Papier um und gibt es seinem Nachbarn. Auf den neuen Zettel schreibt dann jeder seine Antwort, z. B. ‚Weil er der größte Schlot der Gruppe ist' usw bis der Zettel voll ist.

B Eine Frage mit ‚Warum' auf den Zettel schreiben. Zettel umknicken, weitergeben. Die Antworten mit ‚Weil' auf den nächsten Zettel schreiben.

C Tauschangebot-Tauschnachfrage usw. Siehe: ‚Rechtsherum — Linksherum'.

1421 Fundbüro. Jeder Spieler hat einen ca. 5 cm breiten Papierstreifen. Winni liest verschiedene Fragen vor und jeder schreibt auf den Zettel 1 Antwort. Dann wird der Zettel umgeknickt und dem Nachbarn weitergegeben, z. B. folgende Art Fragen: 1. Wer hat etwas verloren? 2. Wann hat er es verloren? 3.Wo? 4. Was war es? 5. Was für eine Form hatte es? 6. Was für eine Farbe? 7. Wer hat es gefunden? 8. Was ist der Finderlohn? Die Zettel werden eingesammelt und der intelligente Heinz oder Gerd liest die Zettel mit ergänzenden Worten vor.

1422 Reihum-Zeichnen. 6 Spieler zeichnen 1 Menschen. Jeder zeichnet zuerst 1 Hut, knickt das Blatt um und reicht es dem nächsten. Der nächste zeichnet den Kopf. (Hals, Jacke, Hose, Beine, Schuhe.)

1423 Briefe am laufenden Band. Jeder schreibt insgeheim 1 beliebigen Brief. (Liebesbrief, Glückwunsch, Mahnung, Drohung, Bestellung, Einladung.) Jeder schreibt nur 1 Satz auf 1 Blatt, knickt es um und gibt es weiter. Nach 7maligem Weitergeben vorlesen.

B Alle schreiben an 1 Liebesbrief, Drohung usw. aber jeder nur 1 Satz auf 1 Zettel.

C Jeder hat 1 bestimmte Aufgabe, z. B. Heinz schreibt nur Liebes-Sätze auf die Zettel, die er bekommt. Wolfgang n u r Mahnungen. Alfred n u r Glückwünsche usw. Vorher Rollen verteilen!

1424 Inserate schreiben. Jeder Mitspieler schreibt zuerst den Gegenstand der Anzeige auf 1 Blatt Papier. Umknicken und an den Nachbarn weitergeben. 2. den Gegenstand näher beschreiben: Vorzüge. Umknicken und weitergeben. 3. Preis. 4. Was soll mit dem Gegenstand geschehen? Z. B. verkaufen, tauschen. Dann weiterreichen usw. Vorlesen

1425 Bandwurmgeschichte. Jeder Spieler schreibt 1 kurzen Satz auf, knickt das Blatt um und schreibt das letzte Wort des Satzes in die neue Reihe hinein Er gibt das Blatt seinem Nachbarn, dieser schreibt 1 neuen Satz, knickt um und schreibt wiederum das letzte Wort in die neue Zeile usw. Vorlesen. (Das l e t z t e Wort bildet immer das e r s t e Wort im neuen Satz.)

1426 Gedicht in Fortsetzung. Jeder Spieler schreibt schnell eine selbstgemachte Gedichtzeile und knickt das Blatt um. Das l e t z t e Wort schreibt der Spieler zu Beginn der neuen Zeile klein auf, damit der Nachfolger 1 Reim darauf schmieden kann. Der Nachfolger schreibt den Reim, knickt um usw. Ist das Blatt 10x weitergegeben, liest jeder 1 Blatt vor.

1427 Zeugnis ausstellen. Jeder Spieler erhält 1 Zettel und schreibt seinen eigenen Namen o b e n drauf. Dann werden alle Zettel in 1 Mütze geworfen, gemischt und reihum wird wieder 1 Zettel entnommen. Jeder schreibt nun 1 schlechte Eigenschaft des Betreffenden ganz u n t e n auf den Zettel und faltet ihn um, so daß keiner mehr das Geschriebene (außer dem Namen oben) lesen kann. Wieder alle Zettel in den Hut werfen, wieder mischen und herausnehmen. Wieder schreibt jeder Spieler etwas auf und knickt es um. Ist ca. 6x der Zettel herumgewandert, nimmt der Gruppenführer alle Zettel, liest den Namen vor und die betreffenden Eigenschaften. (Der Gruppenführer überfliegt rasch den Zettel und prüft den Inhalt, damit nichts Verletzendes genannt wird)

B Dasselbe kann auch lustig aufgefaßt werden und aus ‚kleinen Mücken große Elefanten' gemacht werden. Maßlos übertrieben!

C Ebenso gute Eigenschaften.

1428 Liebesbriefschriftsteller. Jeder Spieler schriebt 1 Liebesbrief. Er läßt alle Eigenschaftsworter aus· lieb, lang, schon usw Den Brief schreibt er fortlaufend so, daß an die Spitze jeder Zeile 1 Eigenschaftswort gesetzt werden mußte, z. B. statt ‚liebe Rosmarie' wird der Anfang der Zeile freigelassen und nur ‚Rosmarie' geschrieben. Das Blatt wird dem Nachbar gegeben und dieser schreibt wahllos schlechte Eigenschaftsworter untereinander: dumm, faul, häßlich Zweckmäßig wird das 1. Viertel des Blattes umgeknickt

1429 X-Worte. Arnold denkt sich 1 längeres Hauptwort und schreibt so viele X wie dieses Wort Buchstaben hat an die Tafel. Durch Zuruf werden die Buchstaben der Reihe nach erraten und eingesetzt. Wer hat das ganze Wort zuerst erraten?

1430 Buchstaben-Mann. Uli geht an die Tafel, denkt sich 1 beliebiges Wort, z B Kompaß und zeichnet 7 Striche (für jeden Buchstaben 1 Strich). Uli sagt, er hätte 1 Gegenstand der Fahrtenausrüstung gewählt. Der Reihe nach nennt nun jeder Mitspieler 1 Buchstaben (am besten zuerst Vokale nennen). Ist der Buchstabe im Wort enthalten (evtl. mehrmals), so setzt Uli diesen an der richtigen Stelle ein. Für jeden verkehrten Buchstaben schreibt Uli 1 Minuspunkt auf, 6 falsche Fragen durfen gestellt werden.



B Uli macht die 6 falschen Fragen in 1 Figur (Mann) auf der Tafel sichtbar. Uli zeichnet nacheinander für jede verkehrte Frage· Kopf, Hals, Rumpf, Arm, Beine und als 6. wird der Kerl durchgestrichen.

C Umgekehrt: Die Gruppe verabredet 1 Wort, und Hans, der hereingerufen wird, muß raten.

D 2 Parteien: Die Gruppe verabredet insgeheim 1 Wort und die andere Partei muß jeweils raten

1431 Zeichen-Wettbewerb. 2 Parteien. Jede Gruppe zeichnet auf 1 Hälfte der Tafel. Gerd hat 2 Zettel vorbereitet und so viele Tiere (aus dem Zoo, Wald) aufgezeichnet wie Teilnehmer vorhanden sind. Jeder Zettel enthalt gleich viel und dieselben Tiere, aber in anderer Reihenfolge. Die Zettel hängen an der Tafel. Der 1 Spieler jeder Partei rennt zur Tafel und liest das 1. Tier von ‚seiner' Liste. Er zeichnet so rasch wie moglich das gewunschte Tier. Seine Partei versucht zu raten. Sobald sein Tier richtig geraten wird (Zuruf), läuft er zuruck und der nächste startet.

B Jede Partei darf bei jeder Zeichnung nur 3 Fragen stellen. Mehr Fragen = Minuspunkte.

C Anzahl der Gesamtfragen (= Minuspunkte) ist entscheidend, nicht die Schnelligkeit. (Als Ausgleich: jede Frage zählt 7 Minus-Sekunden)

1432 Künstler-Rennen. 2 Parteien. Jeder Läufer zeichnet 1 beliebiges Tier (oder Gegenstand). Sobald 1 Mitspieler den Namen des Tieres aufruft, kann er mit der Zeichnung aufhoren und zurücklaufen.

B Die Parteien laufen nacheinander. Zeit messen. Alle dürfen sich am Raten beteiligen (Das Zeichentalent wird gemessen!)

C 2 Parteien. Der 1. Läufer hat 1 Stück Kreide, läuft zur Tafel und soll 1 Tier zeichnen, aber nur die ersten 3 Striche. Dann läuft er zurück und übergibt die Kreide dem nächsten usw. Welche Partei ist am schnellsten gelaufen und hat die beste Zeichnung vollbracht?

1433 Intelligenz-Wettlauf. 2 oder mehrere Gruppen. Jede Gruppe hat Kreide. Auf 1 Zeichen rennt der 1. jeder Gruppe zur Wandtafel und schreibt das 1. Wort eines Satzes hin. Er läuft zurück und gibt das Kreidestück seinem Nachfolger. Die Gruppe, die den besten Satz hat, gewinnt.

B Der Spieler darf die Kreide jedem beliebigen Spieler seiner Gruppe ubergeben.

C Gerd hat fur jede Partei und jeden Spieler k l e i n e Buchstaben auf die Tafel geschrieben. Diese mussen den Anfangsbuchstaben der Worte bilden. (Der Läufer muß so e r s t den Anfangs-Buchstaben seines Wortes a b l e s e n.)

D Jeder Läufer muß 1 Gegenstand zeichnen, der mit dem auf der Tafel vorgezeichneten Buchstaben beginnt. Sobald seine Partei erraten hat, um welchen Gegenstand es sich handelt, kann der Läufer zuruckrennen.

E Jeder Partei wird 1 gleichlanges (evtl. verschiedenes) Wort genannt. Die Buchstaben dieses Wortes müssen die Anfangsbuchstaben 1 Ankunfts- (oder sonstigen) Telegramms bilden.

F Jeder Spieler, der 1 Idee hat und weiter weiß, darf losrennen Immer nur 1 Spieler unterwegs! Jeder Spieler darf und muß nur einmal rennen.

G Start eines Spielers nach gemeinsamer Beratung.

1234 Schüttel-Satz. Jeder Spieler schreibt 1 beliebigen ca. 15 bis 20 Worte langen Satz auf. Dann bringt er den Satz vollständig durcheinander und schreibt die einzelnen Worte nochmals auf. (Großbuchstaben bleiben· Zeichensetzung bleibt hinter dem betreffenden Wort.) Auf 1 Signal wird der Zettel mit dem durcheinander gewürfelten Satz dem Nachbar ubergeben Wer hat zuerst seinen Satz erraten und geordnet? (Naturlich werden hierbei n u r die Buchstaben i n n e r h a l b der einzelnen Worte durcheinandergeworfen!)

B Ernst hat vorher 1 Satz zusammengestellt und für alle Spieler mit der Maschine abgeschrieben.

1435 Mathematik-Rennen. Der 1. Spieler läuft an die Tafel und schreibt 1 beliebige einstellige Zahl. Der 2. Spieler multipliziert (malnehmen) die 1. Zahl mit einer beliebigen 2. Zahl, z. B. 4x7=28. Der 3. multipliziert das Ergebnis mit 1 beliebigen Zahl, z. B. 6. Also 28x6=168. (Multiplizieren mit 1 oder 2 ist verboten.) Usw.

B Dasselbe. Der 1. Läufer schreibt eine 4stellige Zahl, der 2. addiert (zusammenzählen) diese mit einer 2. vierstelligen Zahl usw.
C Dasselbe. Der 2. Läufer addiert und der 3. Läufer subtrahiert (abziehen) 1 mehrstellige Zahl usw immer abwechselnd.
D Dasselbe. Multiplizieren und dividieren (teilen) abwechselnd. Welche Partei hat zuerst r i c h t i g durchgerechnet?

1436 Schreiber-Stafette. 2 Parteien. Einzelläufe. Gerd nennt 1 schwer zu schreibendes Wort, z B. Publikum, Telefon usw. Die beiden 1. Läufer jeder Partei laufen zur Tafel und schreiben das Wort in Druckbuchstaben. (Abschreiben unmoglich machen!) Welcher Läufer (bzw welche Partei) ist zuerst fertig und hat keinen Fehler?
B Jeder Spieler bekommt 1 Rechenaufgabe.

1437 Schnellraten. Reihum zeichnet jeder an der Tafel 1 beliebigen
C Zeichenaufgabe.
(oder vom Chef ins Ohr geflüsterten) Gegenstand. Wer diesen zuerst erraten hat, bekommt 1 Punkt.
B Jonny zeichnet 1 allen bekannte Persönlichkeit (Mitspieler, Lehrer, Politiker), evtl. mit besonders charakteristischen Merkmalen. Z. B. Haarlocke, lange Hose, oder auch Zigarre, Hund, Auto.
C Tim zeichnet 1 bekanntes Gebäude oder den Grundriß 1 Platzes, Straßenecke (auch Tiere, Bäume, technische Dinge, wie Telefon, Wasserkran, Gasometer usw.). Die Zeichner mussen langsam Strich fur Strich zeichnen und den Blick an die Tafel freigeben damit die Fantasie der Burschen arbeiten kann.

1438 Katalog. Henry liest 1 Katalog von ca. 10 verschiedenen Gegenstanden vor. Dann schreiben die Spieler auf, was sie behalten haben, moglichst richtige Reihenfolge.
B Henry zeigt diese 10 Gegenstände oder zeichnet diese an die Tafel. Wenn er den letzten gezeichnet hat, wischt er von vorne das Ganze wieder aus oder er legt die 10 Gegenstände in die Mitte des Kreises und bedeckt sie nach 30 Sekunden wieder.
C Die 10 Ggenstände müssen gezeichnet (aufgeschrieben) werden.

1439 Tagebuch. Möglichst genau den letzten Heimabend und die Anwesenden beschreiben, mit Zeiteinteilung oder die letzte Fahrt mit den einzelnen Tagen, Kilometern, Dörfern und Teilnehmern. Oder das gemeinsam besuchte Kino- oder Theaterstück, Feier oder Sportfest.
B Statt längeren Berichts nur kurze Zeitungsnotiz über gemeinsam erlebtes Ereignis abfassen. Oder Telegramm.
C Gerd erzählt 1 Geschichte mit einigen Einzelheiten. Nach einiger Zeit bittet er alle Spieler, 1 moglichst genauen Bericht darüber zu schreiben.

1440 Telegram mit K. Telegramm schreiben aus Worten mit gleichem Anfangsbuchstaben, alle Worte beginnen zum Beispiel mit K oder B. Wer in 3 Min. das längste, richtige Telegramm schreibt, hat gewonnen.



1441 Vokale klauen. Gerd schreibt anscheinend großen Blödsinn an die Tafel: L G N H B N K R Z B N. Was heißt das? Die Vokale sind weggelassen: ‚Lugen haben kurze Beine. Der Spieler, der es zuerst erraten hat, malt ein weiteres Beispiel an die Tafel.

1442 Verbrecher beschreiben. 2 Parteien. Die Parteien setzen sich Rücken an Rücken (oder 1 Partei verläßt das Lokal). Innerhalb 1 Partei werden die Spieler der anderen Partei aufgeteilt. Jeder schreibt 1 möglichst genauen Steckbrief des anderen Spielers: Aussehen, Anzug, Merkmale, Sprechart Nach 5 Min kommen beide Parteien zusammen Jeder liest 1 Steckbrief vor. Die Spieler versuchen schnellstens, den beschriebenen Spieler zu erraten (wer ihn zuerst nennt = Pluspunkt) und geben Minuspunkte, wenn der Steckbrief Fehler hat.

B Wir geben Steckbriefe auf bekannte Persönlichkeiten, berühmte Gebäude, technische Dinge, Länder, Lieder, Filme, Bücher usw. ohne jemals den Namen zu nennen!

1443 Röcke tauschen. 1 Partei geht hinaus Innerhalb der Parteien werden die Rocke (Pullover) untereinander vertauscht. Auch Ändern der Frisuren. Beide Parteien kommen zusammen. Jeder Spieler darf 1 Richtigstellung vornehmen. Dieses geht so lange, bis alle Veränderungen wieder geordnet sind. Vor dem Spiel wird die Zahl der Veränderungen festgelegt, jede Partei z. B. 8 Leute, dann dürfen 12 Veränderungen stattfinden.

B Reihum muß jeder Spieler 1 Veränderung feststellen. Wer in 30 Sek. keine Antwort weiß, scheidet aus.

1444 Schlagworte sammeln. Fred hat auf vielen Zetteln ca 15 numerierte Schlagworte untereinander geschrieben Aber jeweils nur die 1 Hälfte. Rechts daneben, aber anders geordnet, die 2. Hälfte Z. B Westfälischer — Schinken. Schweizer — Käse. Kölner — Dom. Frankfurter — Messe. (Dasselbe auch mit bekannten Illustrierten und Zeitungen, auch Begriffe, die in unserer Stadt oder in unserer Gruppe geläufig sind.) Es gilt, in kürzester Zeit die versch Teile durch Nummern aneinander zu fügen. Zeit messen. Wenn e i n Spieler fertig ist, müssen a l l e abgeben.

1445 Zeitung-Lesen. Jeder Spieler bekommt 1 Stück Zeitung mit demselben Inhalt. (Bei 1 Zeitungsgeschäftsstelle kann man alte Zeitungen erbitten) Es gilt, aus 1 bestimmten Absatz möglichst schnell 1 bestimmtes Wort herauszusuchen, z. B. „Wer hat zuerst das Wort ‚Parlament' gefunden?" Welche Zeile? (Oder Fritz hat mit der Schreibmaschine den gleichen Text für alle Spieler geschrieben.)

B Wieviel Mal kommt das Wort ‚und' vor? (In der 1. Spalte).

C Wer hat zuerst 1 Wort mit 3 ‚e' gefunden?

D Wieviel ‚r' gibt es im ganzen Abschnitt?

E Es gilt so schnell als moglich alle ‚a', ‚b' und ‚c' durchzustreichen.

F Geheimschrift: Es gilt, solche Buchstaben zu unterstreichen, daß 1 Sprichwort, z. B. ‚Eile mit Weile' herausgelesen werden kann (Als Geheimschrift wird der Buchstabe vorsichtig durchstochen.)

C 1 bestimmtes Wort oder Sprichwort herausstreichen, aber mit dem Ende des Absatzes anfangen. (Komplizierte Geheimschrift!)

1446 Bilder-Zeitung. 2 Parteien. Gerd erzählt jeder Gruppe 1 kurze, einfache Geschichte (Überfall, Liebesgeschichte, Unfall) In ca. 7 Min. versucht jede Gruppe die Geschichte möglichst gut in Bildern auszudrücken Anschließend Austausch der Bilder-Berichte.

B Welche Gruppe errät am besten die Bilder-Geschichte?

C 2 Parteien. Jeder Spieler zeichnet 1 eigene Bilder-Geschichte Wer ist zuerst fertig? Anzahl der Min und den Namen des Zeichners auf das Bild schreiben. Austausch der Bilder zwischen den 2 Parteien. Wer hat zuerst die Bildergeschichte erraten und den Inhalt darunter geschrieben? Uhrzeit aufschreiben! Die Parteien addieren (oder jeder Spieler) die Gesamtminutenzahlen. Die Partei mit der niedrigsten Zahl ist Sieger.

1447 Worte suchen. Rudi wählt 1 beliebiges ca. 5-Buchstaben-Wort, schüttelt die Buchstaben durcheinander und schreibt sie an die Tafel. Wer hat zuerst das richtige Wort entdeckt?

B Rudi nennt uns die Buchstaben E, O, U, I, N, R ,R, T, W. Er sagt· ‚Bildet bitte aus diesen Buchstaben nur 1 Wort'. Keiner wird es können, es sei denn, er würde schreiben ‚Nur ein Wort'.

C Jeder schreibt auf seinen Zettel 1 Brief an seinen Freund, unter Vermeidung bestimmter Buchstaben, z.B. N, oder R, S, T, O, W usw.

1448 Orts-Gedächtnis. Harry stellt bestimmte vorbereitete Fragen über die Hauptstraßen der Stadt, z. B ‚Hat der Königsplatz Bäume?' ‚Kann man an der Ecke Kettelerstraße die Kirchuhr sehen?' Weitere Fragen nach Zeitungsständen, Geschäften, öffentlichen Uhren, Grünanlagen, Denkmälern Wieviel Stockwerke hat das Rathaus, Fenster die Schule, Türen die Kirche? Anzahl der Bänke in der Kirche (schätzen), Anzahl der Bäume auf dem Marienplatz? Wie lang ist der Bahnhof, die Berliner Straße, der Domplatz? Wie hoch der Turm der Marienkirche, Rathausgebäude?

1449 Unsere Zeitung. 2 oder mehrere Parteien — jede an 1 Tisch — bilden 1 Zeitung. Jede Partei versucht, in ca. 10 Min 1 möglichst interessante Zeitung mit lustigen Nachrichten zusammenzustellen aus der Politik, Kommentar zur Lage (Leitartikel), Ausland, Sportbericht, Nachrichten aus der Heimatstadt, Theaterleben, Komische Unfälle, Anzeigen (Heirat, Tausch usw), Zeitungsenten bzw. Aprilscherze, Nachrichten aus dem Gruppenleben, Mitglieder der anderen Partei (Zeitung) verulken. Alle arbeiten gemeinsam oder jeder wählt 1 bestimmtes Gebiet. Anschließend vorlesen und Punkte-Bewertung durch alle Zuhörer.

B Nur 1 bestimmtes Gebiet. Politik, Sport, April-Scherz, Witze usw.

C Überschriften zu einer Nachricht zusammenkleben.

1450 Silbenrätsel. Dieter geht an die Tafel und zeigt es uns. Zuerst bestimmen wir das Wort (oder das Sprichwort), das wir verstecken wollen. Z B. 1 wichtiges Sportgerät: Ball. Wir schreiben die 4 Buch-

staben untereinander und suchen 4 Worte, die mit diesem Buchstaben beginnen, z. B. Berlin — Altar — Ludwig — Lehrer. Hierzu gilt es Begriffsbestimmungen zu finden, z. B. Berlin ist 1 Stadt. Es gibt aber viele Städte, schreiben wir also große, deutsche Stadt. Den Altar bezeichnen wir als wichtigsten Einrichtungsgegenstand in 1 Kirche, Ludwig = Jungenname, Lehrer = (etwas umschreibend) 1 Mensch, dem wir jeden Tag begegnen. Jeder Spieler, der zuerst 1 gute Begriffsbestimmung nennt Ü 1 Pluspunkt. Die Worte werden sodann in Silben getrennt (Ber - lin) und sodann in alphabetischer Reihenfolge aufgeschrieben. Dazu kommen numeriert die Begriffsbestimmungen. (Bei längeren Worten oder Sätzen werden die ersten und die letzten Buchstaben der Wortreihe verwandelt.) Z. B.. Al — ber — leh — lin — lud — rer — tar — wig. Aus diesen Silben sind 4 zweisilbrige Worte zu bilden, deren Anfangsbuchstaben von oben nach unten gelesen 1 wichtigen Sportgegenstand bilden. 1. große deutsche Stadt. 2. . . . usw.

B Jeder fertigt 1 Silbenrätsel an. (Wir wählen ein 3—6 Buchstaben-Wort.) Wer hat es am schnellsten fertig?

C Wer zuerst fertig ist, schreibt sein Silbenrätsel an die Tafel und nennt die Begriffe. Wer hat zuerst das Rätsel gelöst? (Von den erratenen Worten werden die Silben durchgestrichen, um aus den übrigen Silben die Worte leichter erraten zu können.)

1451 Worte buchstabieren. Es gilt Worte zu buchstabieren unter Auslassen von bestimmten Buchstaben, z. B A und E fallen weg. Für A muß der linke, für E der rechte Arm hochgehoben werden.

1452 Schnellzeichner. Es gilt, innerhalb 10 Sek. die größte Anzahl von kleinen Kreisen (Dreiecken, Punkten ,Buchstaben ,B' usw.) zu zeichnen. Der rechte Nachbar zählt die Anzahl der richtig gezeichneten Figuren (Kreise müssen geschlossen, Buchstaben lesbar sein.)

1453 Sammelbegriffe. Alfred hat 1 Spiel vorbereitet und auf Zetteln ca. 10 bis 20 Begriffsbestimmungen aufgeschrieben. Er hat als Losungen nur im Heimzimmer sichtbare Gegenstande gewählt, z. B. Beleuchtungskörper, Sitzgelegenheit, religioses Symbol, Schmuckstück aus Stoff usw. Die Anfangsbuchstaben richtig gefundener Gegenstände ergeben (evtl. in Verbindung mit eingestreuten Vokalen) den Namen 1 Mitgliedes, Städtenamen oder kurzes Sprichwort usw.

1454 Verrückte Zeitung. Heijo bereitet das Spiel zu Hause vor. Er hat 20 gleiche Prospekte oder Flugblätter gesammelt. Jeder Spieler bekommt 1 gleichen Text von 5-20 Zeilen Jeder muß den Text umgekehrt, also auf dem Kopf, vor sich hinlegen und so schnell als möglich richtig abschreiben. Jeder Spieler, der fertig ist, meldet es und bekommt von Heijo die Sekundenzahl zugerufen. Ist der letzte fertig, dann gibt jeder sein Blatt an den Nachbarn. Heijo liest den richtigen Text vor und jeder streicht die Fehler an. Für jeden Fehler werden ca. 3 Sek. abgezogen, so kann man den besten Spieler (bzw. auch die beste Partei durch Addition) feststellen.

B Dasselbe Spiegelschrift. Der Fotographenlehrling oder Amateur Peter hat den Text in Spiegelschrift kopiert. Oder mehrere Jungen

sitzen vor 1 größeren Spiegel und haben 1 gemeinsamen Text dem Spiegel zugewandt liegen.

1455 **Beschreibung.** Jeder beschreibt auf 1 Zettel möglichst genau und kurz 1 Gegenstand, o h n e aber den Namen zu nennen. Dann liest jeder seinen Zettel, langsam Wort für Wort vor. Sobald 1 Mitspieler den Gegenstand zu wissen glaubt, ruft er dessen Namen und bekommt 1 Pluspunkt, wenn richtig geraten. (Reden zu viele auf einmal, bekommt der richtige Rater 3 Pluspunkte und wer etwas Verkehrtes sagt 1 Minuspunkt.) Wer mit den wenigsten Worten 1 Gegenstand kennzeichnet = 5 Pluspunkte.

Z. B.: Gefäß, mit dem man Blumen gießen kann. Kürzer: Gefäß zum Blumengießen. Noch kürzer: Blumengießer. Gemeint ist = Gießkanne!

1456 **Steckbrief.** Spielerkreis. Jeder schreibt seinen Namen auf 1 kl. Zettel und wirft diesen in 1 Hut. Alle Spieler setzen sich umgekehrt in den Kreis, Gesicht nach außen. Jeder zieht jetzt 1 Zettel aus dem Hut und beschreibt möglichst schnell und genau ohne Namensnennung den betreffenden (auf dem Zettel genannten) Mitspieler. Es gilt, mit möglichst wenigen Stichworten den Steckbrief zu geben, z. B. Negerhaar. Vielleicht genügt diese Bezeichnung schon für 1 Mitspieler, der krauses Haar hat. Anschließend verliest jeder seinen Zettel. Wer zuerst den Mitspieler errät, erhält 2 Punkte. Der Vorleser macht 1 Strich in den Steckbrief und zählt die Worte, die gebraucht wurden, um den Gesuchten finden zu lassen (der kürzeste Steckbrief erhält so viel Punkte als Mitspieler im Kreis. Der längste Steckbrief 1 Punkt. Alle anderen entsprechend der Anzahl der gebrauchten Worte).

B Es darf keine Kleidung beschrieben werden.

C Auch keine Charaktereigenschaft.

D Nur die Kleidung beschreiben bzw. nur Eigenschaften, gute und schlechte.

E Den zukünftigen Lebenslauf 1 Mitspielers beschreiben. Wie wird er 20 Jahre später aussehen? Starke Übertreibung von Charaktereigenschaften und Äußerlichkeiten.

Pfänderspiele

1500 **Pfandpunkte.** Da wir keine Schokoladenfabrik zur Verfügung haben, um den Sieger zu beglücken, machen wir es umgekehrt und lassen den letzten Sieger 1 Pfand geben. Aber an 1 Spielnachmittag können die Pfänder (Taschentücher, Hosenknöpfe) ausgehn; deswegen führen wir ‚Pfandpunkte', ‚Fehl-' oder ‚Minuspunkte' ein. Abends lösen wir dann diese Fehlpunkte ein. Jeder soll aber nicht mehr als 3 Punkte haben (sonst dividieren wir die Punkte, bis der größte Sünder nicht mehr als 3 Minuspunkte hat). Wir nehmen uns genügend Zeit zur Pfandauslösung: denn jeder will ja die stille Freude seines Sieges haben, indem er den anderen ‚leiden' sieht!

Bei den Pfandauslösungen finden wir viele Spiele, die wir auch sonst gut verwenden können.



1501 Pfandauslösen. Der Pfandauslöser teilt die Pfandaufgaben, ohne Ansehen der Person aus. Er beugt sich in 1 Mütze, die 1 Mitspieler auf dem Schoß liegen hat. Gerd nimmt 1 Pfand in die Hand, klopft dem Pfandauslöser auf den Rücken: ‚Was soll der tun, dem dies Pfand gehört?'
Der Pfandauslöser nennt nun 1 Pfandaufgabe oder 1 Nummer dieser Pfandaufgaben hier im Spielhandbuch. z B. 67. Dann wird von Gerd 67 (1567) vorgelesen und erklärt, und der Pfandbesitzer muß diese Aufgabe erfüllen.

B Wir bauen die Pfänder in 1 Kreis (oder Doppelkreis) auf. In die Mitte legen wir 1 Flasche. 1 Spieler schlägt 1 Pfänderaufgabe vor (oder nennt 1 Zahl) und 1 anderer dreht die Flasche. Auf wessen Pfand die Flasche zeigt, muß die Aufgabe lösen.

C Haben wir wenig Zeit, verlegen wir die Pfandeinlösung aufs nächste Mal. Oder 3 Pfänder werden gleichzeitig eingelöst und die Opfer erledigen ihre Aufgabe gleichzeitig oder nacheinander. Oder alle restlichen Opfer bekommen entspr Anzahl Schläge auf die Sitzfläche oder werden mit geschwärztem Kork verziert. (Im Winter müssen die Opfer so nach Hause gehen!)

1502 Hinweise: Wettlauf nach dem Topf, Wasserwippe, Hundepyramide, fast alles Bodenturnen, Krokodilrennen. Alle Zweikämpfe, Hypnotisieren, Moritatensänger, Streichholz als Nagel. Feez oder Scherzfragen beantworten. Verein der Harmlosen, Schinkenkloppen, B amerikanisch, Vogel Strauß, Konservendosenwettlauf, Brüderl wo bist Du? Blindengasse, Blinde Kuh, Mäuse jagen, Laternenlöschen, Finger abbeißen, Lauffeuer, Postkartenreißen, Seltsame Worte, Schreibspiele.

1503 Irgendeinen Satz, einmal lachend, wütend, traurig und verliebt sagen.
B Dasselbe: Singen.
C Dasselbe: Stottern.

1504 1 Satz singen oder sprechen, wie in der Oper, Operette, Lust- und Trauerspiel. Z. B.: Geliebter, die Suppe ist angebrannt!

1505 1 Lied singen oder 1 Gedicht aufsagen.

1506 1 kurzen Vers aufsagen. Einmal leiern wie Schüler, piepsen wie Mädchen; als Stotterer, als eingebildeter Schauspieler, als Betrunkener.

1507 1 Strafpredigt (Lobrede) auf sich selbst (oder andere) halten.

1508 Das Alphabet rückwärts aufsagen. (Rückwärts zählen ab 999.)

1509 Einigen Mitspielern 1 Schmeichelei sagen und 1 Hofknicks machen.

1510 Einigen Spielern 1 Grobheit sagen, mit dem Fuß aufstampfen und den Armen fuchteln.

1511 Einigen Spielern 1 Grobheit mit lachendem Gesicht sagen (oder Schmeichelei mit wütendem Gesicht).

1512 1 Zeitungsnotiz nach 1 bekannten Melodie vorsingen, z. B.: Ich hab' mich ergeben!

1513 1 Zeitungsnotiz wie 1 Volksredner ins Volk schmettern. Je lauter, desto besser.

1514 Aus 1 Zeitung die Witzecke oder sonstiges vorlesen und 1 bestimmten Konsonanten (r oder n, s, t) auslassen.

1515 1 längeren Satz bilden, ohne 1 bestimmten Konsonanten zu benutzen.



1516 Mit ernstem Gesicht 1 Minute lang als Hampelmann stehen. Gespreizte Beine und Arme, auf 1 Bein, Mund offen.

1517 1 Unsichtbaren an der Tür empfangen und mit vielen Komplimenten zum Platz geleiten.

1518 Desgleichen: Die unsichtbare Freundin empfangen.

1519 Nacheinander auf 3 unsichtbaren Instrumenten spielen (mit oder ohne Töne).

1520 Einigen Mitspielern die Zukunft aus der Hand weissagen.

1521 1 Schnellsprechsatz fünfmal hintereinander aufsagen. Metzger, wetz dein Messer, dann schneidt's viel besser.

B Kein kleines Kind kann einen Kirschkern schlucken.

C Der Cottbusser Postkutscher putzt den Cottbusser Postkutschkasten.

D Fischers Fritz fischt frische Fische.

E 88 achteckige Heringsköpfe.

F Zwischen 2 Zwetschgenbäumen zwitschern 2 Spatzen.

G Wir Wiener Weiber wollen weiße Wäsche waschen, wenn wir wüßten, wo weiches, warmes Wässer wär.

H Wer nichts weiß und weiß, daß er nichts weiß, weiß viel mehr als der, der nichts weiß und nicht weiß, daß er nichts weiß.

I Es reiten 33 Reiter ganz flott und munter, den Berg 33x hinauf und herunter.

J Schneider schnall mal schnell die Schnallen an die schönen Schuhe.

K In Wesel essen Esel Nesseln gern.

L Violett steht Dir recht nett und adrett, recht nett und adrett steht Dir Violett.

M Hans hackt Holz hinterm Hirtenhaus.

N Kaisers Köchin kann keinen Kalbskopf kochen.

O Bürsten mit schwarzen Borsten bürsten besser.

P Leichte Schnellsprechsätze müssen mehrmals hintereinander gesagt werden oder umgestellt werden, z. B.: Schnelle Schüler schlindern gern. Gern schlindern Schüler schnell.

1522 Denkmal bauen. Das Opfer kommt auf 1 Schemel, und jeder darf ihm die Arme, Beine und Kopf beliebig verbiegen und mit Gegenständen behängen. So muß es 1 Min. stehenbleiben.

1523 Das Opfer muß sich bücken und sich selbst verhauen. Wer es nicht schafft, dem wird's gezeigt.

1524 1 beliebiges Kunststück oder Turnleistung vorführen.

1525 Das Opfer muß mit sich selbst ringen und sich besiegen oder mit sich selbst boxen und sich k.o. schlagen.

1526 Auf der Stirn Kreise beschreiben und mit der anderen Hand taktmäßig an die Brust klopfen und auf 1 Bein stehen dabei.

1527 Sich die Hühneraugen küssen: Auf 1 Bein stehen und den Fuß zum Mund heranziehen.

1528 Auf 1 Bein herumhüpfen und vor jedem 1 Verbeugung machen.

1529 Mit vor der Brust gekreuzten Armen 1 Gegenstand vom Boden mit dem Mund aufnehmen.

1530 Den rechten Arm rechtsherum, das linke Bein linksherum drehen.

1531 Den rechten Fuß rechts herum drehen und dabei seinen Namen an die Tafel schreiben.

1532 Seinen Namen in Spiegelschrift (oder mit der linken Hand) schreiben.

1533 1 Mitspieler zeichnen.

1534 1 Selbstporträt an die Tafel zeichnen.

1535 1 tiefsinnigen Vergleich zwischen Mitspieler und Tier aus dem Zoo anstellen. (Worin sie sich gleichen und wie sie sich unterscheiden.)

1536 Mit verbundenen Augen 1 Gegenstand (z. B. eine brennende Kerze) suchen.

1537 Steinekarren: mit dem Kopf an 1 glatten Tür auf- und abfahren.

1538 1 Mitspieler hintereinander 1 Grobheit und 1 Schmeichelei sagen.

1539 Ganz nah an die Wand stellen und 1 Gegenstand aufheben, der zwischen den Füßen liegt.

1540 Bekanntes Lied singen, während 1 anderer den (falschen) Takt auf den Rücken klopft.

1541 Sich auf 1 Bein ein paarmal um sich selbst drehen.

1542 Erster (und evtl. einziger) beim (amerikanischen) Schinkenkloppen sein.

1543 Das Opfer bückt sich und wird Zielscheibe für Ballwürfe. Schinkenwerfen.

1544 1 blankgeputzten Groschen von der Stirn herunter in den Mund gleiten lassen.



1545 **Nasen-Ohrentanz.** Auch gemeinsam für die übriggebliebenen Opfer geeignet. Daumen und Zeigefinger 1 Hand packen die Nase. Die andere Hand geht außenherum und packt das Ohrläppchen. Rasch wechseln. (Die Außenhand muß immer zum Ohrläppchen.)

1546 Sich draußen so umziehen, daß die Kleider auf dem Rücken zugeknöpft sind und dann zur Tür hereinkommen und sich mit Verbeugung vorstellen.

1547 Seinen Lebenslauf — ehrlich oder hochstaplermäßig — erzählen.

1548 Sich 3x auf den Boden setzen und wieder aufstehen, ohne die Hände zu benützen.

1549 5 Städte (Dichter, Mädchennamen) mit gleichen Anfangsbuchstaben nennen

1550 Jedem sagen, was man ihm schenken wolle, wenn man Millionär wäre.

1551 Katzenmusik machen. Für mehrere (wenn die Zeit knapp wird). Jeder singt 1 anderes Lied, alle beginnen gleichzeitig.

1552 Eine kleine furchtbare Lügengeschichte erzählen.

1553 1 Vortrag über die schrecklichen Folgen des Alkohols (Nikotins) halten.

1554 Ein Tier nachmachen. Haltung und Tierlaute.

1555 Mit viel Pathos, Arm- und Beinbewegungen 1 Rede halten.

1556 Dasselbe: Als stummer Redner auftreten.

1557 Ein unsichtbares Konzert dirigieren.

1558 Seine eigenen 3 schlimmsten Fehler nennen.

1559 Seine eigenen 3 besten Vorzüge nennen.

1560 Kritisieren: Die größten Fehler zweier Mitspieler nennen.

1561 Jedem Spieler die Wahrheit sagen.

1562 Einer Unsichtbaren eine Liebeserklärung machen.

1563 1 Kerzenlicht auspfeifen.

1564 Mit ernstem Gesicht 3x mit verstellter Stimme sagen: ‚Ich könnte mich totlachen.'

1565 3 Fragen mit ‚Ja' beantworten.

1566 1 Satz ohne ‚R' (‚N, S, T') sagen.

1567 Kaufmann empfängt vornehme Kunden, verkauft 1 Gegenstand, Einpacken, Geld kassieren, Türe aufreißen und Verabschiedung mit zahlreichen Worten und Gesten.

1568 Vertreter verkauft der gnädigen Frau an der Haustüre die besten Schnürriemen der Welt. (Bohnerwachs, Staubsauger.)

1569 Liebende Ehefrau bittet ihren vielbeschäftigten Gatten zum Mittagessen

1570 2 Partner: Mann und Frau. Das Essen ist angebrannt: Er tobt, sie widerspricht.

1571 1 Kompliment (Schmeichelei) mit vorgeschriebenen Anfangsbuchstaben sagen, z. B. mit Worten, die als Anfangsbuchstaben den Vornamen des geschmeichelten Spielers haben oder auch von Esel, Kamel usw.

1572 1 Namen (1 Wort, 1 Sprichwort) stumm darstellen. Z. B. Franz Liszt = Franz liest im Buch.

1573 1 Sprichwort nennen und dies Sprichwort Wort für Wort rückwärts aufsagen.

1574 Irgend 1 Persönlichkeit (evtl. stumm) spielen. So lange, bis die Mitspieler sie erraten haben.

1575 Mehrmals hintereinander lustige und traurige Gesichter schneiden.

1576 Die 3 größten Wünsche nennen oder die 3 größten Sorgen.

1577 Die Zahlen von 100 rückwärts aufzählen, aber jeweils nur die durch 3 (4, 5, 6) teilbaren Zahlen (99, 96, 93, 90).

1578 Von 100 ab rückwärts Zahlen aufsagen, aber nur jede 3. Zahl 97, 94, 91 usw. (Oder jede 4., 6., 7. Zahl.)

1579 1 Tier beschreiben ohne den Namen des Tieres zu nennen.

1580 3 Fragen, die während seiner Abwesenheit bestimmt sind, so ehrlich wie möglich beantworten.

1581 Tierstimmen imitieren.

1582 Taschen umkrempeln und alles zeigen, was man mit sich schleppt

1583 Auf sich selbst (mit seinem eigenen Namen) 1 Vers machen

1584 Sich bei 3 Mitspielern mit tiefer Verbeugung vorstellen und jedes Mal 1 anderen phantastischen Titel nennen.

1585 Von 1 Mitspieler 1 Vers machen

1586 Jedem Mitspieler 1 guten Rat geben.

1587 Auf 3 unsichtbaren Musikinstrumenten etwas vorspielen. (Die Mitspieler müssen die Instrumente erraten können.)

1588 Auf 1 richtigen Instrument etwas vorspielen. Auch wer nicht spielen kann, muß es versuchen und mindestens 20 Sek. lang etwas hören lassen.

1589 Aus 3 gegebenen Worten mit 1 paar verbindenden Worten 1 möglichst kurzen Satz (Telegramm) zusammenstellen.

1590 Aus 2 gegebenen Worten 1 zweizeiligen Reim machen.

1591 Am Schluß des Heimabends aufräumen und ausfegen.

1592 1 Min. stumm und steif sein. Alle Spieler reden, necken, ärgern, stoßen das Opfer, das aber weder antworten noch sich wehren darf.

1593 1 berühmte Persönlichkeit, Lehrer oder Mitspieler stumm durch Gesten nachmachen. Wenn keiner es errät, darf man durch charakteristische Sätze und Sprechweise nachhelfen. So lange spielen, bis 1 Mitspieler es erraten hat.
B Wir verabreden uns: nichts zu verstehen!

1594 Sagen warum das Wasser bergab läuft.

1595 Sagen wie sich der Regen bildet.

1596 5 europäische Länder und deren Hauptstädte nennen. (Hieran kann man noch viele Fragen der Allgemeinbildung, Geographie, Naturkunde, Physik usw. anschließen.)

1597 1 Rätsel nennen oder 1 Rätsel lösen.

1598 Herumgehen und bei jedem etwas Fehlerhaftes, Tadelnswertes am Anzug (Haare, Fingernägel) sagen. (Oder etwas Lobenswertes sagen.)

1599 Im Handstand 6 Schritte gehen. Oder auf der Stelle 1 Kopfstand machen.

1600 1 Mitspieler 3 Minuten lang Huckepack tragen.

1601 Mit der linken Hand das rechte Ohr fassen und den rechten Arm ganz hintendurchstrecken und wieder zurückziehen.

1602 1 Geldstück auf den gebeugten Ellbogen legen, durch Ausstrecken hochschnellen lassen und wieder auffangen. 3x hintereinander.

1603 1 langen Stab am Ende in die Faust der linken Hand nehmen und nur mit Hilfe der Finger hochschrauben.

1604 Sich auf 3 Stühle legen, so daß der Kopf auf dem 1. und die Füße auf dem letzten liegen. Dann sich steif strecken und den mittleren Stuhl wegnehmen lassen oder selbst wegziehen.

1605 Auf 1 Bein stehen, Hände auf dem Rücken. Auf das erhobene Knie 1 Zeitung legen und 4 Zeilen (z. B. 1 Anzeige) daraus vorlesen.

1606 Sich 1 Schnurrbart (Autobrille, Vogel auf die Stirn) mit 1 angebrannten Korken anmalen lassen.

1607 Geschicklichkeitsspiele, Tummelspiele, Wettkämpfe zu zweit.

1608 Etwas tun, was keiner nachmachen kann.

1609 Auf 1 Scheit Holz oder Eimer knien und 1 Gedicht (evtl. rasch selbstgemachtes) aufsagen.

1610 1 auf dem Boden liegenden Gegenstand (Hände sind auf dem Rücken geschlossen) aufheben: Stock, Papier usw.

1611 Auf 1 Bein um alle Mitspieler herumhüpfen (und jedem die Zunge herausstrecken).

1612 Auf 1 Besen durchs Zimmer reiten. Oder 1 Solotanz (Kriegstanz) aufführen.

1613 1 Walzer ohne Musik tanzen.

1614 Unter 1 Stuhl hindurchkriechen ohne diesen umzuwerfen.

1615 Über die gefalteten Hände steigen, sich aufrichten und wieder zurücksteigen.

1616 Mit verbundenen Augen 1 hörbar auf den Boden geworfenen Gegenstand suchen.

1617 1 Gegenstand 1 Minute mit gestrecktem Arm seitwärts halten. Oder 2 Gegenstände rechts und links.

1618 Mit 1 anderen Pfandausloser knobeln. Wer gewinnt, haut dem anderen einen kräftigen Schlag auf die Sitzfläche.

1619 Kastanien mit dem Mund aus der Wasserschüssel herausholen (oder Steine).

1620 Bleistift mit Oberlippe und Nase aus dem Wasser fischen.

1621 1 Partner wählen und ihn auf den Händen herumtragen.

1622 1 Schemel mit ausgestreckten Armen so lange wie möglich waagrecht halten.

1623 Auf 1 Kamm 1 Lied blasen.

1624 Das kleine 1 x 1 vorwärts (rückwärts) aufsagen.

1625 Schubkarrenlaufen um die Spieler herum.

1626 Jedem 1x die Füße küssen bzw. so tun als ob.

1627 Erfinder und Erfindung nennen.

1628 Sagen, wie und wodurch man seine — des Spielers — Gunst erwerben kann.

1629 1 Lied pfeifen ohne zu lachen. Wer lacht, muß nochmals von vorne anfangen.

1630 5 Pläne angeben: ‚Wenn ich Kaiser wäre . . .

1631 Nacheinander bei etwa 4 Mitspielern vorsprechen, 1 tiefen Hofknicks machen und fragen: ‚Für was halten Sie mich?' (Antwort: Größter Halunke Westeuropas, Flegel, großer Angeber, Stenz usw.)

Pfadfinderspiele

1700 Kim-Spiele. Diese Spiele stärken unsere Beobachtungs- und Auffassungsgabe. Sie werden benannt nach Kim Dieser ist ein engl. Boy und Held der gleichnamigen Erzählung von Kipling. Kim hilft in Indien seinen Landsleuten gegen verbrecherische Geheimklubs. Durch sein Pfadfinderkonnen leistet Kim große Dienste.

Das einfachste Kimspiel ist folgendes: Wir legen etwa soviel Gegenstände, wie Spieler anwesend sind, in die Mitte des Kreises (Jeder kann 1 Gegenstand aus seiner unergründlichen Hosentasche dazugeben, aber alles verschiedene.) Ca. 20 Sek. sehen wir uns die ca. 15 Gegenstände an, dann wirft Gerd 1 Tuch darüber. Reihum versucht jeder die Gegenstände moglichst vollstandig aufzuzählen.

B Am besten· Jeder schreibt auf, sonst sind die ersten Spieler zu sehr im Nachteil.

C Am schnellsten· Die Abstimm-Methode mit der Hand. Alle Spieler nehmen die rechte Hand dicht vor die Brust. Hand ausstrecken heißt ,Ja' und geballte Faust heißt ,Nein . Gerd zählt nun 1 Unzahl Gegenstände auf - darunter verstreut auch die vorher gezeigten. Jeder Spieler muß nun Gerd anschauen und blitzschnell auf seine Frage die Hand ausstrecken oder nicht. Dann sagt Gerd an, ob es stimmt und jeder zahlt ehrlich seinen Plus- und Minuspunkt. (Oder Gerd macht in 1 Namensliste fur jeden Minuspunkt 1 Strich.)

1701 Dieb-Kim. Gerd zeigt ca. 10 Gegenstände 12 Sek. lang. Dann legt er 1 Tuch daruber und entfernt anschließend mit dem Tuch 1 Gegenstand. Wer nennt zuerst das Fehlende? Wer etwas Falsches nennt, 1 Minuspunkt.



1702 Flieger-Kim. Gerd gibt Gegenstände von 1 Kasten in 1 anderen Kasten oder hebt diese nur kurz hoch. Aufzählen bzw. aufschreiben aller Gegenstande

1703 Stop-Flieger. Gerd nennt 2 Gegenstände, die gesucht werden mussen Wer den Gegenstand sieht, schreit sofort ,Halt' Gerd hebt die Gegenstande nur kurz sichtbar in die Hohe oder gibt diese von 1 Kasten in den zweiten

1704 Alphabetisches Kim. Gerd zeigt ca. 20 bis 30 Gegenstande 20 bis 30 Sek. Dann mussen die Spieler ihm die Gegenstande in der richtigen alphabetischen Reihenfolge zurufen. (Gerd hat 1 alphab. List.)

B 2 Parteien. Jede in 1 Ecke. Sie beraten zusammen und schicken 1 Läufer zu Gerd (wenn sie den richtigen Gegenstand gefunden haben). Der Laufer flustert! Stimmt seine Meldung, verkundet Gert laut den Gegenstand.

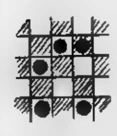
C Jede Partei gibt innerhalb 5 Min. alphab. Liste ab auf Grund ihrer Beratung.

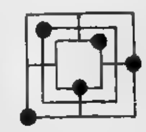
1705 Geschäfte aufzählen. Jeder Spieler nennt (oder schreibt) die Geschäfte der Hauptstraße der Reihe nach. (Gerd hat sich die Geschäfte zur Kontrolle aufgeschrieben.)

B Dasselbe: 2 Gruppen. Jede Gruppe stellt 1 Liste auf in 5 Min. (Sobald 1 Gruppe die Liste abgibt, muß es die andere Gruppe auch tun.) Verkehrte Reihenfolge oder Auslassen = je 1 Minuspunkt!

1706 Verbrecher-Messer. Gerd hat auf 1 Messer (oder auf mehreren Gegenständen) 1 Kreuz gemalt. Messer und andere Gegenstände werden herumgereicht. Im 5-Sek.-Takt müssen die Sachen im Kreis herumgegeben werden. Zum Schluß zeigt Gerd die Gegenstände einzeln und jeder der 1 Kreuz bemerkt hat, muß schnell die Hände hochheben.

1707 Fehlende Karte. Otto entfernt aus 1 Kartenspiel 1 (3) Karte(n). Nun blättert er vor unseren Augen die Karten langsam um. Wer zuerst die fehlende Karte nennt, ist Sieger. Mehrmals umblättern!





1708 Steine setzen. Jeder hat 1 Stück Pappe mit aufgezeichnetem kl. Schach- oder Mühlefeld und 5 Steine. Max setzt (verteilt) seine Steine beliebig Nach 10 Sek. entfernt er sie. Alle versuchen ihre Steine genau so zu setzen. (Max hat sein Brett in der Mitte des Spielerkreises. Dann drehen sich alle um — Gesicht nach außen — und jeder setzt seine Steine. Oder einfacher: Max wirft sein Taschentuch über die Steine.)

1709 Unordnung. Wolfgang legt vor unseren Augen versch. Gegenstände auf versch. Plätze, z. B. Schrank, Fenster, Ecke usw. Jetzt legt reihum jeder Spieler 1 Gegenstand wieder an seinen alten Platz zurück. (So viel Gegenstände verstreuen wie Mitspieler. Wer nach 30 Sek. den richtigen Platz nicht erwischt hat, scheidet aus bzw. Minuspunkt.)

B Wolfgang verstreut die Gegenstände und bringt sie nach 1 Minute wieder an den alten Ort zurück. Jetzt nimmt 1 Spieler reihum 1 Gegenstand und bringt ihn an dieselbe Stelle, wohin sie Wolfgang schon einmal gesetzt hatte.

C Wolfgang verstreut wiederum Gegenstände und bringt sie nach 1 Minute wieder zurück, aber diesmal an f a l s c h e Orte.

D Wolfgang geht hinaus und sagt, die Gruppe soll sich überlegen, wie alles fehlerlos klappen könnte (Die Gruppe braucht nur die richtige Reihenfolge auszumachen Der 1. Spieler merkt sich den 1 Gegenstand ,der 2. den 2. Gegenstand usw. Übt einmal diesen ‚Betrug'.)

1710 Kinderraub. Die Spieler stehen mit dem Gesicht nach außen, Augen geschlossen, Hände vors Gesicht halten, oder Zimmer verdunkeln. Werner schiebt die einzelnen Spieler vor und zurück und stellt sie völlig durcheinander. Schließlich führt er 1 Spieler in die Kreismitte, läßt ihn niederhocken und wirft 1 Decke über ihn. Auf 1 Signal drehen sich alle Spieler um.



Wer zuerst den Namen des geraubten Kindes nennt, gewinnt.

1711 Karten-Kim. Wolf hat folgendes Spiel vorbereitet: Er hat ca. 8 x 8 cm große Karten ausgeschnitten und hierauf deutlich Gegenstände des täglichen Lebens gemalt: Fahrrad, Uhr, Schlüssel, Tintenfaß, Apfel, Zelt, auch einige Zahlen und Buchstaben. Er legt so viel Karten gleichzeitig auf den Boden wie Mitspieler, dann nimmt er die Karten wieder an sich. Alle Spieler nennen die gesehenen Karten.

B Alle Spieler drehen sich nach dem Zeigen der Karten um und setzen sich mit dem Gesicht nach außen. Wolf nennt nun nacheinander viele Gegenstände, solche die gezeigt wurden und andere. Der Spieler, der 1 Gegenstand zu sehen glaubte, hebt die Hand hoch. Wolf sagt, ob richtig oder falsch geraten, und jeder Spieler merkt sich seine Pluspunkte.

C Dasselbe zu 2 Parteien. Die Parteien sitzen sich gegenüber. Nach 30 Sek. werden die Karten gegen 1 Latte so gestellt, daß die ratende Partei nichts mehr sehen kann. Die ratende Partei versucht möglichst alle Karten aus dem Gedächtnis zu nennen. Richtig genannte Karten werden umgelegt.

1712 Beschreiben. Wir lassen 1 Uhr, Bild oder Messer herumgehen. Wer kann das Messer beschreiben? (Evtl. schriftlich.)

B Gerd fragt nach Einzelheiten, z. B. Wo war Rost am Messer? Wieviel einzelne Messer? Welche Marke? Auch Foppfragen: Wieviele Windungen hatte der Korkenzieher? (Es war gar kein Korkenzieher dran!)

C Wir geben Ansichtspostkarten herum oder zeigen diese kurz. Wer nennt zuerst den Ort oder beschreibt Einzelheiten?

D Wir reichen mehrere Karten hintereinander herum. Wer kann die Karten noch aufzählen bzw. beschreiben?

E Nacheinander werden die Bilder usw. gezeigt. Jeder schreibt das Erkannte auf. Personenzahl, Gebäude-Stil, Bildunterschrift. Welches Wetter, Jahreszeit war auf dem Bild?

F Welche Partei hat die meisten Punkte?

1713 Illustrierte. Gerd zeigt große Bilder aus Illustrierten: Festlichkeit, Unglück usw. Anschließend stellt Gerd genaue Fragen, und jeder schreibt auf, was er beobachtet hat. Z. B. wieviel Leute, Autos waren auf dem Bild? Wetter? Welche Stadt? Welche Art der Versammlung usw.?



B Ganze Illustrierte zeigen Bilder bzw. Bilderinhalt aufschreiben oder nennen. (Zeitungen: Bilderüberschriften, Inhalt.)

1714 Reklame. Georg hat aus Zeitschriften Anzeigen herausgeschnitten und die Waren- und Firmennamen mit Tinte übermalt. Wer zuerst den Firmennamen (und Warenart) sagen kann = Pluspunkt.

B Es werden nur Firmenmarken gezeigt: Nennung des Firmennamens oder der Warenart je 1 Pluspunkt.

C Georg nennt oder zeigt berühmte Reklamesprüche. Welche Firma? Welche Ware?

D Als Schreibspiel. Bilder oder Texte gehen reihum oder werden 10 Sek. gezeigt. Jeder schreibt auf, was er weiß.





1715 Wer weiß was? Gerd hat bunte Karten (Postkarten- oder Spielkartengröße) mit Zeichnungen von Blumen (Silhouetten, Schmetterlingen, Waldtieren, Bäumen, Spuren, Blättern). Gerd wirft 1 Karte in den Kreis. Wer zuerst den Vogel, die Pflanze usw. nennt, erhält 1 Punkt, (2 Parteien = Punkt für die Partei.)

B Gerd legt 1 Reihe Karten aus und nennt z. B. 1 bestimmtes Wildgemuse. Wer zuerst die richtige Karte zeigt = Pluspunkt.

C Dasselbe mit 2 Gruppen. Jede Gruppe bekommt 6 verschiedene Karten. Welche Gruppe hat zuerst die richtige Karte gefunden?

D Als Stafette. Der 1. Läufer sucht aus ca. 6 Karten die gewunschte Karte heraus und bringt diese zu seiner Partei. Inzwischen legt Gerd eine neue Karte dazu und fordert den 2. Läufer auf, eine andere bestimmte Pflanzenkarte mitzunehmen usw. Welche Partei ist zuerst durchgelaufen und hat die meisten richtigen Karten mitgenommen?

E Bei Anfangern hat jede Gruppe 1 eigenes Kartenspiel. Gemeinsam wird die richtige Karte ausgesucht und der Läufer mit dieser Karte losgeschickt.

1716 Punkterennen. Zum Vorzeigen und Schnellraten zeichnen wir auf postkartengroßen Karten die verschiedensten und interessantesten Dinge auf, z. B. 10 Karten mit Schmetterlingen, Vogeln, Baumen usw. (Die Anfertigung der Karten geschieht durch die Jungen.) Je mehr Karten wir haben desto besser; aber auch schwieriger. Von jedem Gebiet, das wir zusammen lernen und uben, fertigen wir Karten an. Auf der Ruckseite der Karten ist jeweils die genaue Erklärung. Die Karten werden gemischt und Peter nimmt den Stapel in die Hand. Kartenrucken nach oben. Dann nimmt Peter von unten 1 Karte und wirft diese schnell in die Mitte des Spielerkreises. Wer zuerst das Zeichen genannt hat, bekommt die Karte und damit 1 Punkt für sich oder seine Partei.

B Oder reihum muß jeder Antwort geben. Wenn nach 5 Sek. nicht geantwortet wird, muß sofort sein Nebenmann antworten, wenn auch dieser versagt, dann der nächste usw.

C Folgende Karten zeichnen. Straßen-Warnungstafeln, Eisenbahn-Signale, Kartenzeichnen, Knoten, (Morse- und Winkbuchstaben; hierbei mussen alle Spieler im Halbkreis sitzen, also von 1 Seite auf das Zeichen sehen, Bäume, Blätter, Stäucher, Pilze, Blumen, Vogel, Tiere, Spuren, Baustile, Automarken.)

1717 Mein Vogel. Gerd heftet jedem Spieler 1 Vogel-Karte (oder Baum, Blume usw.) auf den Rücken. 1 Spieler nach dem anderen kommt in die Mitte. Wir beschreiben den Vogel und der Spieler muß ‚seinen' Vogel selbst erraten.

1718 Kellnerwettstreit. Kellner gehen zu den Gästen. Jeder Gast nennt leise seinem Kellner 1 ulkiges Menu mit 3 Speisen und 1 Getränk. Alle setzen sich wieder hin. Wir singen 1 Lied. Jeder Kellner bringt jetzt einzeln seinem Gast das bestellte Essen und zählt es laut auf. Fehler werden von den ‚Gästen' genannt und registriert (2 Parteien).

1719 Heimumbau. 1 Gruppe geht hinaus, die anderen bauen das Heim um: Bilder, Stühle, Tische. (Bestimmte Anzahl Veränderungen, z. B. genau 15.) Die Gruppe versucht die alte Ordnung herzustellen.

B 2 Parteien gehen hinaus. Gerd baut alleine um.

1720 Umkleiden. 1 Gruppe geht hinaus und vertauscht, verändert Kleidung, Armbanduhren, Haarfrisuren usw.

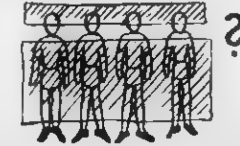
1721 Plätzetausch. 2 Parteien. 1 Partei geht hinaus und die anderen vertauschen ihre Sitzplätze. (Wer hat wo früher gesessen?)

1722 Personen-Raten. Alle Spieler sitzen im Kreis, Gesicht nach außen und beugen den Kopf. Helmut wird hereingerufen und versucht von der Kreismitte aus die Spieler mit Namen zu erraten. Jeder Erkannte zählt 1 Pluspunkt für Helmut.

B Dasselbe: Die Spieler sitzen mit dem Gesicht zum Kreis. Tiefgebeugt oder Gesicht durch das Taschentuch verdeckt; evtl. noch einen Hut aufsetzen. Der Ratende steht außerhalb des Kreises.

C Damit es schneller geht: 1 Partie sitzt, die andere rät.

D Die Gruppen beobachten sich gegenseitig genau (Schuhe, Augen, Haare usw.). Dann verläßt 1 Partei den Raum und die andere Partei legt sich auf den Boden und deckt sich mit Zeltbahnen zu, so daß nur 1 bestimmter Teil des Körpers frei bleibt. Es werden z. B. nur die Haare mit Stirn oder nur Augen oder Nase, Kinn und Hals, Gürtelpartie, Knie oder Schuhe gezeigt; alles andere ist (mit



Decken) abgedeckt. Die ratende Partei stellt 1 Liste der Jungen auf, in der Reihenfolge wie sie liegen.

E Nur die Stirn oder Nase (Hände oder Knie) bleiben sichtbar. Es wird gesagt, daß der Rater ein wenig kneifen darf, und der Spieler dann 1 Tierlaut brummen muß. Der Rater hat rußige Finger oder Farbe und verziert die sichtbaren, abwaschbaren Stellen des Körpers.

1723 Hände-Raten. Alle Spieler zu 2 Parteien. 2 Parteien sitzen sich in 1 Reihe gegenüber. Die Spieler schauen sich alle gegenseitig ihre Hände 1 paar Minuten an. Dann drehen sie sich Rücken gegen Rücken. 1 Partei vertauscht ihre Plätze untereinander, geht auf die gegenüberliegende Seite und streckt die Hände (Ärmel aufgekrempelt) am Kopf eines Gegners vorbei. Der Spielführer fragt jeden einzelnen, welche Hände er vor sich hat Anzahl der richtigen Namen = Pluspunkte für die Partei. (Hände über die Tischkante halten.)



1724 Hören und Raten. Spielerkreis. Gesicht nach außen. Günter läßt Gegenstände in der Mitte auf den Boden fallen. Wer hat es zuerst erraten?

B Günter führt verschiedene Bewegungen aus: Geld zählen, Streichholzschachtel zerdrücken, Papier zerreißen, schneiden, feilen, reiben, Stuhlrücken usw.

C Günter (hinter 1 Decke verborgen) schlägt mit 1 Stock auf die Schultasche, Schuhsohle, Boden, Bücher, auf sein Bein usw.

D Wir füllen Nägel, Erbsen, Sand usw. in die Streichholzschachteln und kleben diese zu. Die Schachteln werden herum gereicht und jeder nennt den vermuteten Inhalt.

E Oder Günter zählt einige Dinge auf· Die Spieler heben schnell die Hand, wenn Günter den nach ihrer Meinung richtigen Inhalt nennt.

F Die Schachteln werden numeriert und jeder Spieler schreibt Nummer und vermuteten Inhalt auf 1 Zettel.

1725 Geräusch-Kim. 1 Blinder in der Mitte. Die Spieler machen reihum 1 beliebiges Geräusch. Der Blinde nennt seine Vermutung.

1726 Blinde suchen. Wettkampf. 2 Blinde. Gerd läßt 1 Bleistift fallen. Wer hat ihn zuerst gefunden?

B Foppen: Bleistift wegnehmen; eine Weile lassen wir die Blinden noch suchen, dann singen wir 1 Lied, bis die langweiligen Kerle was gemerkt haben. (Nassen Lappen hinlegen.)

C Gerd läßt 1 Schachtel fallen: 1 Schuhkremschachtel, von der er dann den Deckel herunter nimmt. (Oder Fußboden mit Ruß bestreuen! Wasser ausgießen!)

1727 Flüstern. Spielerkreis. 1 Blinder in Kreismitte zeigt in 1 beliebige Richtung. Der Spieler, der dort sitzt, flüstert 1 kurze Bemerkung zu seinem Nachbarn. Errät der Blinde den Namen, so tauscht er mit dem Flüsternden.
B Der Spieler antwortet laut mit verstellter Stimme.

1728 Uhr suchen. Der Blinde kniet in Kreismitte. 1 Uhr wird 1 bis 2 m je nach Hörbarkeit entfernt auf den Boden gelegt. Der Blinde muß möglichst schnell sein Ohr auf die Uhr legen. (Tasten nicht erlaubt.)



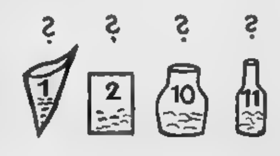
1729 Stock klauen. 1 Blinder liegt oder sitzt in einem 3-m-Kreis. Er hat 1 Stock neben sich liegen. Diesen gilt es zu stehlen, ohne gehört zu werden. Hört der Blinde ein Geräusch, so zeigt er in die Richtung, und der Unvorsichtige muß wieder zum Ausganspunkt zurück. 1 Spieler, der den Stock geklaut hat, aber noch innerhalb des Kreises geschnappt wird, muß den Stock wieder zurückbringen.

1730 Sänger raten. Spielerkreis. In der Mitte ein Blinder. Wir singen zusammen 1 Lied Glaubt der Blinde 1 Spieler an der Stimme zu erkennen, ruft er „Halt", zeigt in die Richtung und nennt den Namen. Stimmte es, scheidet der Sänger aus. Hat sich der Blinde geirrt, 1 Minuspunkt Wieviel Strophen Gesang braucht der Blinde, um alle Sänger erkannt zu haben?
B Reihum singt jeder nur 1 paar Worte mit verstellter Stimme.

1731 Anschleichen. Spielerkreis. Alle Spieler sitzen nach außen. Augen geschlossen, Hände vor den Augen. Günter steht im Kreis und nähert sich 1 Spieler. Wer 1 Geräusch hört, hebt den Arm, und Günter muß zurück. Wer sich irrt oder wer berührt wird, erhält 1 Minuspunkt.

1732 Lauschen. Der blinde Lutz im Spielerkreis. Die Spieler wechseln ihre Plätze beliebig untereinander. Dann beginnt ein beliebiger Spieler und sagt 1 lustigen Satz laut, aber mit verstellter Stimme. Sein rechter Nachbar sagt denselben oder 1 anderen Satz, Lutz versucht den Namen des Spielers zu erraten.
B 3 bis 4 Spieler unterhalten sich mit verstellter Stimme (oder flüstern). Lutz muß 1 Anzahl oder Namen erraten.

1733 Riechen. Ernst hat ca. 10 numerierte Tüten mitgebracht mit verschiedenen Gewürzen, Tee usw. (Der Inhalt ist jeweils verdeckt.) Reihum schreibt jeder Tüten-Nr. mit Inhalt auf.
B Dasselbe: Numerierte Flaschen mit verschiedenem Inhalt. Vorsicht: Keine ätzenden oder brennbaren Flüssigkeiten!



C Dasselbe mit 1 Stuck Käse, Apfel, Brot usw. Diese Dinge verdecken oder blinde Spieler.

D Aus 1 Reihe von Tuten oder Flaschen gilt es etwas bestimmtes herauszuriechen.

1735 Schmecken. Der blinde Otto versucht, durch Lecken oder Schmek-Riech-Spur an. An Wanden, Schränken, Fußboden, um Stühle, unter Tische usw. (Evtl 1 Blinder). Wer braucht fur die Strecke die kurzeste Zeit?

1735 Schmecken. Der blinde Otto vesucht durch Lecken oder Schmekken (Stuckchen abreißen) verschiedene Dinge zu erkennen, z B Weißbrot, Schwarzbrot, Zwiebel, Apfel, Mohre, Zimt. (Auch Salz, Seife!)

1736 Fühlen. Dem blinden Fritz geben wir die verschiedensten Dinge, die er erraten soll Taschenlampe, Schwamm, Bursten, Münzen, (war es eine 10- oder 5-Pfg.-Münze?). Zuletzt bekommt Fritz 1 farbigen Pinsel oder nassen Lappen

B Schwieriger· Der blinde Fritz wird an 1 Tisch gefuhrt. Er darf die Gegenstande nur mit 1 ausgetreckten Zeigefinger beruhren Hierbei konnen wir fast alle Gegenstände verwenden. Zuletzt· Kohle oder Ruß.

C Alle Dinge werden nacheinander im Spielerkreis durchgegeben. Alle halten die Hände auf dem Rücken, keiner darf sich umdrehen. Jeder Spieler hat ein Blatt Papier und schreibt darauf das, was er ertastet hat. (Es genügt 1 Bleistift, der im Innenkreis herumwandert).

D Es werden in Tuten (Beutel) verpackte Gegenstände herumgereicht

E 1 Rucksack, mit verschiedenen Dingen gepackt, wird herumgereicht und das Ertastete aufgeschrieben.

F 1 Rucksack. Diesmal darf jeder 30 Sek hineinschauen und herumwuhlen. Das Behaltene aufschreiben.

G Bei diesen Spielen übernimmt jeder Spieler oder einige zusammen die Aufgabe, die erforderlichen Gegenstände zum Heimabend mitbringen.

H 10—15 Gegenstände liegen unter 1 Decke. Nacheinander tritt jeder heran und kann 30 Sek. alles unter der Decke befühlen o h n e zu sehen. Dann setzt er sich auf den Platz und schreibt die Gegenstände auf. (Oder d u r c h die Decke befühlen)

I Oder der Tisch mit den Gegenständen ist für die sitzenden Spieler nicht ubersehbar. Die Spieler treten einzeln mit Augenbinden oder herabgezogenem Hut an den Tisch, tasten und nennen sofort die Gegenstände, die sie vermuten.

J Die Sachen werden dem Blinden an die Nase od. Wange gehalten

K Dem Spieler werden versch. mit Schuhwichse oder Ruß verzierte Gegenstände z B Munze, Holz, Stein, Messer usw. an die Wange, Stirn gehalten.

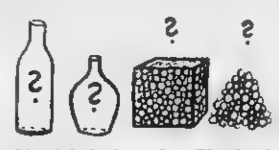
L Die Sachen werden vor unserem Lumpensammler Günter unterm Tisch (hinterm Rucken) in die Runde gegeben. Unter dem Tisch

nur bei Spielern mit kurzen Hosen. Z. B. 1 mit Schuhwichse oder Ruß beschmierter Lappen; wir sagen dabei, es sei notwendig festzustellen, was innerhalb der Lappen eingebunden sei! Wir haben 1 kl. Stein tief eingebunden. Jeder möge das Tuch anschließend wieder ganz fest zusammenfalten, um es dem nächsten nicht zu leicht zu machen.

1737 **Blinden-Skizze.** Die Spieler kommen 10 Min. in 1 möglichst unbekanntes, dunkles Zimmer. Anschließend fertigen alle außerhalb des Zimmers 1 genaue Skizze an: Größe des Zimmers, Türen, Fenster, Möbel, Anzahl und Aufstellung der Schemel, Tische usw.

B Wir können auch das Heimzimmer nehmen. Alle Spieler gehen hinaus. Gerd baut Schemel und Stühle um Auch umgekehrte Schemel, Schemel auf den Tisch, offene Fenster, Bilder abnehmen usw.

1738 **Packesel.** Tasten: Wir geben dem blinden Emil verschiedene Dinge in die Hand; er versucht, sie zu erraten. Mit allen Dingen, die Emil nicht erraten hat, wird er behangen und bepackt.



1739 **Preisausschreiben.** In Schaufenstern können wir manchmal 1 mit Erbsen gefüllte Glasvitrine sehen mit der Preisaufgabe, zu erraten, wieviel Inhalt die Vitrine hat. Wir veranstalten dasselbe Die Spieler mussen Inhalt, Anzahl, Länge, Zeit, Gewicht usw. schätzen

B Literinhalt 1 großen Flasche bzw. Karton schätzen.

C Anzahl erraten: Haufen Kieselsteine, Erbsen, Geld. Auch Erbsen in der Flasche. Bzw. gefullter Karton mit Murmeln, Kastanien, Kartoffeln.

D Länge: 1 Knäuel Bindfaden schätzen. Bindfaden um 1 Stock gegewickelt, Bindfaden lose hingeworfen. Wir versuchen, verschieden lange Stucke Bindfaden abzuschneiden z. B. 30 cm, 50 cm, 1 m, 2m usw. Jeder versucht einmal.

E Zeit: Heiner versucht, 1 Stein genau 30 Sek. (1 Min., 2 Min.) in der Hand zu halten und läßt ihn dann jeweils hinfallen.

F Gewicht: 1 Brief mit und ohne Übergewicht, Doppelbrief, Päckchen, Stein, Schuh, Holzscheit, Jacke usw. schätzen.

1740 **Schaufenster-Liste.** Die Gruppe geht durch 1 Hauptstraße und merkt sich die Geschäfte. Im Heim schreibt jeder die Arten der Geschäfte und deren Anzahl auf.

B Die Gruppe beobachtet 3 Schaufenster je 1 Min. lang. Liste der ausgestellten Dinge aufschreiben.

1741 **Beschaffungs-Aktion.** Gerd wunscht sich irgendwelche Dinge. Der Spieler, der sie zuerst beschafft = Pluspunkt. Z. B. Stück Kreide, Bindfaden, sauberer Kamm, Munze usw. (Auch Baumzweig, Käfer, Fliege, Stein, Feder usw.)

B Scherzfragen einstreuen: ‚Wer kann mir zuerst 1 rechten Fuß, strahlenden Blick, saubere Findernägel, Lied, kalte Hand auf dem Rücken, Ohrfeige, Kompliment usw. besorgen?'

1742 Auskünfte. Versch. wohlübelegte und unterschiedliche Angaben bzw. Auskunfte sollen die Jungen so schnell wie möglich herbeischaffen. Z. B. wann fährt der nächste Zug nach Münster? Was kostet 1 Fahrradkette? Briketts? Wer wohnt in der Königsstraße 46? Welche Haus-Nr. hat die Michaeliskirche usw. Gerd hat die Fragen auf einzelne Zettel geschrieben und in 1 Hut geworfen. Jeder zieht 1 Zettel. Zeit und Richtigkeit der Auskunft wird bewertet.
Spätestens in 20 Min. müssen alle wieder im Heim sein. Gebrauchte

1743 Erste-Hilfe-Spiel. Oft passieren Unfälle, und kein Mensch vermag zu helfen. Wir versuchen immer, überall helfen zu können. Anlegen von Verbänden, Anfertigung von Tragbahren usw.

B Gerd nennt 1 Krankheit. Wer antwortet zuerst mit der richtigen Medizin und Behandlung? Behandlung mit Hilfe der Lagerapotheke. (Auch als Plumpsack-Spiel, Parteien-Spiel.)

C Gerd nennt Unfälle. Die Gruppen legen bestimmte Verbände an, tragen die Verletzten zu Gerd, der alles überprüft. Welche Gruppe hat zuerst den erforderlichen Verband richtig angelegt?

1744 Briefträger-Spiel. Auf der Tafel malt Fritz Zahlen von 1 bis 25 in ganz verschiedener Größe. Einige sehr groß, die nächsten sehr klein in 1 anderen Ecke usw. Otto wird herbeigerufen, und er muß so schnell wie möglich nacheinander die verschiedenen Zahlen durchstreichen. (Der 2. Spieler muß die Zahl nochmal durchstreichen, der 3. Spieler ganz auslöschen.)

1745 Waldläufer-Kim. Gesammelte Blätter, gepreßte Blumen (Herbarium), Beeren, Zweige, Rinde zeigen wir in der Runde. Wer kann sie bestimmen?

B Dasselbe mit Zeichnungen oder Schattenrissen, die unser Künstler Johannes von Bäumen, Tieren, Spuren, Vogeln usw. angefertigt hat. Die Silhouetten halten wir gegen das Fenster.

1746 4 oder 8 Spielsteine (evtl. zur Hälfte rot und schwarz) werden in bestimmter Reihenfolge (hintereinander) oder Aufbau (aufeinander) aufgestellt. Nach 10 Sek. werden die Spielsteine weggenommen, und die Spieler müssen aus der Erinnerung der Aufstellung wieder herstellen (oder aufzeichnen).

1747 4 Stühle in bestimmter Ordnung hinstellen.

1748 4 Schachfiguren oder 6 Damefiguren bzw. Mühle.

1749 1 Zeichnung wird an die Tafel gemalt, ausgewischt. Jeder muß sie nachzeichnen. (1 Zeichnung wird vorgezeigt, oder herumgereicht.)

1750 Aus dem Gedächtnis Schule, Rathaus, Kirche, Hauptpost, Bahnhof zeichnen. (Photos bereithalten zum Vergleich.)

1751 Jeder Spieler zeichnet 1 beliebiges, bekanntes Haus oder Straßenecke. Wer hat zuerst das Haus erraten? (Evtl. Bilder numerieren. Jeder schreibt Bildnummer und Straße auf und gibt es dann weiter.) Straßenplan, Stadtplan, Landkarte zeichnen.



1752 Wir geben 1 Bleistift, Schraube, Füllfederhalter, Taschenmesser oder Münze im Kreis herum. Jeder beschreibt möglichst genau den Gegenstand. (Am besten stellt Gerd genaue Fragen über Farbe, genaue Lage usw.)

1753 Gerd schickt Herbert hinaus. Alle beschreiben Herbert möglichst genau. Dann wird Herbert wieder hereingerufen und die Beschreibungen werden vorgelesen bzw. verglichen.

B Zuerst beschreiben. Dann vorlesen! Diskutieren, evtl. abstimmen, d a n n erst Herbert hereinrufen.

1754 Dasselbe: Gerd stellt Herbert hinter 1 Schrank oder unter 1 Zeltbahn, so daß nur Gerd Herbert sehen kann. Gerd stellt Fragen nach Herberts Kleidung, Haarfarbe usw. und kann durch Vergleich sofort die falschen Antworten feststellen und weiterfragen.

1755 Alle stehen auf. Winni sagt: ‚Ich sehe was, was Du nicht siehst, und das ist rot'. (Oder beginnt mit dem Buchstaben G, ist gelb und viereckig usw.). Nur der darf sich setzen, der den bestimmten Gegenstand erblickt hat.

1756 **Zeit-Kim.** (4—17) Wir geben 1 Ball von Mann zu Mann. Jeder soll ihn genau 10 Sek. behalten. Hans, der Spielleiter, vergleicht das Spiel mit der Uhr.

B Dasselbe zu 2 Parteien.

C Wer hat den längsten Atem? Die beste Lunge? Heijo fängt an. Damit er nicht mogelt, muß er leise pfeifen Wir anderen zählen leise die Sek. (Wer hat die richtige Sek.-Zahl gezählt?)

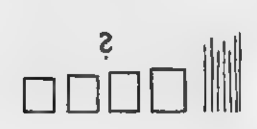
D Bei 2 Parteien bekommt die Partei den Pfeifer, die die richtige Zeit erraten hat!

E Die Spieler sitzen im Kreis, Gesicht nach außen. Die Hände geschlossen auf dem Rücken. Nach genau 1 Minute sollen sie die Hände strecken.

F Ali liest dabei 1 Geschichte vor, um abzulenken.

1757 Jeder Junge vertritt ein Bundesgesetz. Der Chef nennt 2 Stichworte (markante Worte aus 2 Gesetzen. Die Jungen, die dieses Gesetz vertreten, wechseln schnell die Plätze. Hierbei versucht 1 Spieler, der im Kreis auf dem Boden sitzt, 1 freigewordenen Platz zu erhaschen oder 1 Läufer abzuschlagen. (Bei 2 Parteien bekommt 1 Spieler von jeder Partei dasselbe Gesetz.)

1758 Fingerspitzengefühl. Wir haben verschiedene Gegenstände, die sich nur ganz gering unterscheiden. Der Spieler muß diese richtig ordnen z. B. Fäden, verschieden lang, liegen ungeordnet nebeneinander. Jeder Faden ist 1 cm länger als der andere. Es darf jeweils nur 1 Faden in die Hand genommen werden. Die Aufgabe muß in 30 Sek. erfüllt sein. (Fäden zusammenschieben und vergleichen gilt nicht!)



B Wir haben ca. 10 postkartengroße Karten. Diese werden ungeordnet nebeneinander auf den Tisch gelegt. Jeder Karton differiert (unterscheidet sich) um 1 mm in der Größe. Es gilt in 30 Sek. die Blätter der Größe nach (mit 10 cm Abstand) nebeneinander zu legen.

Die 10 Karten werden schnell durch Heiner geprüft, indem er sie übereinanderlegt und aufstoßt. So sieht er schnell die Anzahl der Fehler, notiert diese und legt die Karten dem nächsten Spieler gemischt vor.

Oder auf der Rückseite der Karten werden große Nummern aufgemalt. Hat der Spieler sein 30 Sek.-Ordnen beendet, werden die Karten umgewendet und man erkennt sofort die Fehler, denn die Karten waren laufend von 1—10 numeriert.

C Gewicht schätzen. Wir haben 10 Briefumschläge mit z. B. 10, 15, 19, 20, 22, 25, 45, 50, 55 Gramm. Diese sind in der richtigen Reihenfolge zu ordnen. Evtl. 45 Sek. Zeit geben.

D Dasselbe mit Hölzern, Steinen, Büchern. Auch verschiedene Gegenstände durcheinander 2 Hölzer, 3 Steine, 2 Schuhe, 4 Bücher. Alle Gegenstände müssen in der richtigen Gewichts-Reihenfolge gelegt werden.

1759 Kombinieren. An Hand von Postkarten die Gegend erraten usw. Dasselbe an Hand von Autoprospekten, Reklamebildern. Oder an Hand von Fotografien (bekannte Personlichkeiten aus Illustrierten ausschneiden) den Beruf, die Tätigkeit bzw. die Bildunterschrift erraten.

1760 Taxieren. Einzeln oder 2 Parteien. Jeder Spieler (oder 1 Gruppe zusammen) muß verschiedene Aufgaben lösen. Schätzen das Gewicht 1 Steines, Schemels, Länge, Höhe, Breite von Tisch, Zimmer. Länge eines Bindfadens. 1 anderer Bindfaden genau auf 1 Meter abschneiden. Brustumfang von Willi schätzen, Große der Tür, Gewicht und Größe des Chefs usw. Und die Minutenzahl 1 bestimmten Zeit, 1 Pfd. Sand in 1 Papier füllen usw. Der Chef hat Briefwaage, Uhr, Zentimetermaß und prüft die Ergebnisse.

1761 Pfadfinder-Stafetten. 2 oder mehrere Parteien. Der 1 .Läufer startet, führt seine Aufgabe durch und läuft zurück. Dann startet der 2. Läufer. Welche Partei ist zuerst fertig?

B Einzelkämpfe Die beiden 1. Läufer starten, erfüllen ihre Aufgabe. Wer zuerst an seinen Platz zurückgekehrt ist und die Aufgabe richtig erfüllt hat, gewinnt 1 Pluspunkt für seine Partei. Auf 1 Signal starten die 2. Läufer.

C Jeder Läufer muß 1 Nagel gerade in 1 Klotz hineinschlagen.

D Nagel hineinschlagen: Hammer in der linken Hand.

E Wer hat zuerst 3 Nägel in 1 Brett geschlagen (oder wieder herausgezogen)?

F Wer hat in 15 Sek. die meisten Nägel eingeschlagen?

G Wie lange braucht jeder, um 1 Balken gleicher Stärke zu durchsägen?

H Wer hat zuerst ein Feuer angezündet, welches mindestens noch 2 Minuten weiterbrennt? Nachlegen erlaubt.

I Wer hat zuerst mit seinem Feuer einen in 20 bzw. 30 cm Höhe gespannten Faden durchgebrannt? (1-m-Höhe?)

J Dasselbe, aber der Feuerstoß darf nach dem Anzünden nicht mehr berührt oder nachgelegt werden.

K Wer hat zuerst 1 halbgefülltes Kochgeschirr mit Wasser am Kochen?

L Der Wettbewerb beginnt mit dem Holzsammeln.

M 1 Feuer anzünden ohne Papier, nur mit 1 Streichholz. Das 2. Streichholz kostet 20 Sek das 3. 30 usw.

N Wer hat zuerst 1 Pfannekuchen gebacken? Pellkartoffeln gekocht?

O Holzhacken nach Zeit.

P Gruppe Zelt aufschlagen.

Q Auf 1 Baum klettern. (De erste, der letzte, am höchsten)

1762 Expeditionsspiel. Lutz schickt die Jungen los. Wer hat zuerst 1 Vogelfeder, Tannenzapfen, Kiefernzweig entdeckt u. ihm gebracht? (Pilz, rote Beere, Hasenlosung, Waldblume, Stein — einem Hühnerei ähnlich —, Käfer, auch bestimmte Arten von Blumen, Baumzweigen, Sträuchern, eßbare Pflanzen, Wildgemüse oder Pilze, Beeren.)

B Start zur Expedition. Alle müssen ganz rasch in Richtung Wald von Lutz weglaufen. Der zuletzt sichtbare 3 Minuspunkte.

1763 Tier-Suche. Wer hat zuerst ein lebendiges Tier herbeigeholt?

B 1 bestimmtes Tier? (Frosch, Käfer, Fliege, Insekt)

C Wer die Tiere (Pflanzen, Steine) mit Namen nennen kann, gewinnt 1 Punkt mehr. Oder es zählen nur die Gegenstände, die mit Namen benannt werden können.

1764 Ich sehe was, was Du nicht siehst. Bei der Rast nennt jeder reihum die Farbe 1 Pflanze (Blume, Baum, Tier), die er von seinem Standort aus sehen kann. Wer von den Mitspielern zuerst

den gewünschten Gegenstand mit Namen nennt und zeigt, erhält 1 1Punkt.

1765 Forscher. 10 Min geht jeder Spieler einzeln los und holt möglichst viele verschiedenartige Pflanzen, Blätter usw. Der Finder zeigt seine Sammlung nacheinander der Gruppe. Jeder Mitspieler, der zuerst 1 Pflanze benennt = Pluspunkt.

B Auf Wanderungen sammeln wir seltene Dinge bzw. zeigen uns gegenseitig diese. Z. B. vom Blitz gefällte Bäume, Nester, Spuren, Tiere, seltene Steine, ganz alte oder seltsame Bäume usw. (Pluspunkte)

1766 Naturkunde-Rennen. Gerd zeiglt 1 Blatt von einem in der Nähe gesehenen Strauch (Baum oder Blume). Alle laufen los. Wer Gerd zuerst das gewünschte Blatt bringt = Pluspunkt.

B Ungewöhnlichen Gegenstand suchen. Wer hat zuerst 1 ganz weißen (schwarzen) Stein gefunden? Nach Rückkehr werden die Dinge von jedem (jeder Gruppe) ausgelegt und alle Jungen bestimmen das beste Ergebnis gemeinsam.

C Die Jungen müssen genau innerhalb 1 bestimmten Zeit z. B 10 Min. zurück sein Jede Min. länger oder früher gibt 1 Minuspunkt.

D 2 Parteien (erfahrene Waldläufer auch einzeln). Es gilt Blätter oder Zweige verschiedener Bäume und Sträucher zu sammeln, so daß die Anfangsbuchstaben hintereinandergelegt 1 Wort oder 1 kurzen Satz ergeben. Der Chef nennt 1 Wort z B. B-et-e- = Buche, Eiche, Tanne Erle, (Eiche).

1767 Besuchskarten-Rätsel. Gerd schreibt die verdrehten Buchstaben von verschiedenen Blumen (Vögel, Waldtiere) in der Form 1 Namens auf. Z. B.: F. Such = Fuchs.

B Dasselbe umgekehrt Aus den verschiedenen naturkundlichen Namen werden neue Worte gesucht z. B. aus Nachtigal: Nacht, Tag, Hai, Talg, Acht, Allah usw.

1768 Knotenspiele. Peter macht 1 Knoten und gibt diesen hinter dem Rücken im Kreis herum Was wär das für ein Knoten?

B Verschiedene Knoten werden herumgereicht Jeder Spieler schreibt diese auf 1 Zettel. (2 Parteien) (Knoten-Zeichnungen siehe im Gruppenhandbuch GROSSES FAHRT- UND LAGERHANDBUCH, Deutscher Jugend-Verlag, Munster/Westf.)

1769 Knotenschlange. 2 Parteien. Jeder Spieler hat 1 Stück Seil von ca. 30 cm Länge (Knotenstück 3 m lang kostet beim UNIVERSUM in Münster/W. 0,75 DM) Jürgen nennt 1 Verbindungsknoten. Alle Spieler 1 Partei verknoten ihre Stücke miteinander. Die Spitze bekommt der Chef, das Ende halten die letzten. Der Chef zieht und prüft die Knoten.

B Jeder Spieler hat 1 Stück Seil und fesselt damit Hände (Füße) seines Gegners. Zeit messen bis alle Gegner gefesselt sind.

1770 Fessel-Stafetten. Jede Partei steht in Pendelstafettenaufstellung Der 1. Läufer rennt zur anderen Seite und fesselt dort dem 1 Spieler die Füße (Hände zusammen, läuft zurück und schlägt den 2. Läufer. Dieser startet usw., bis alle gefesselt sind. Dann hüpft der 1. Gefesselte hinüber, läßt sich vom 1. Läufer die Fesseln entknoten, läuft zurück und schlägt den 2. Gefesselten usw.

1771 Pferdefangen. Abgegrenztes Feld. 2 Parteien. 1 Spieler von jeder Partei ist das wilde Pferd und muß von der anderen Partei gefangen werden. Jeder Spieler hat seinen Knotenstrick. Die Partei, die in kürzester Zeit mit vorschriftsmäßigem Knoten ihre Stricke verknüpft, das wilde Pferd fängt, dessen Beine bindet und den Strick an 1 Baum verknüpft, hat gewonnen.

1772 Brückenbau-Wettlauf. 2 Parteien. Jede Partei hat sich 6 mittelgroße Hölzer und 9 Stricke besorgt. Auf 1 Signal wird 1 Brückenteil gebaut. (Vier Hölzer im Rechteck verstärkt durch 2 Diagonalhölzer.)

B Auf einen 2. Pfiff stellt (oder legt) sich 1 Junge auf das Gestell wie im römischen Wagenrennen. Die anderen tragen und rennen. Die Partei, die am schnellsten 50 m damit gerannt ist, hat gewonnen.

1773 Knoten-Wettlauf. 2 Parteien. Die 1. beiden Spieler laufen mit 1 Strick zum Chef. Dieser nennt (zeigt) ihnen 1 Knoten. Jeder Spieler knüpft den Knoten und läuft zurück. Der nächste Spieler macht den Knoten auf und läuft zum Chef, knüpft den Knoten und gibt den Strick dem nächsten usw.

B Spielerkreis. 2 Parteien zählen untereinander ab. In der Mitte des Kreises liegen 2 Stricke. Gerd nennt 1 Knoten und ruft 1 Nummer. Die beiden aufgerufenen Jungen stürzen auf die Stricke, knüpfen den Knoten und sausen auf ihre Plätze zurück.

C Gerd hat 2 gleiche Knoten gemacht und unter 1 Tuch verborgen in die Mitte gelegt. Die aufgerufenen Spieler müssen entknoten und den Knoten wieder schließen. Schließen der Knoten unter der Deckel (Oder hinterm Rücken)

D Jeder Spieler hat 1 Strick und knotet 1 bestimmten Knoten. Welche Partei hat zuerst alle Knoten geknüpft, oder welche Partei hat nach 30 Sek. die meisten fertigen Knoten?

E Erschwerung: Die Spieler müssen auf 1 Bein stehen oder die Knoten werden hinter dem Rücken geknüpft.

F Knoten-Stafette. Während des Gehens knoten. An der Wendemarke steht der Spielführer und prüft den Knoten. Auf dem Rückweg entknoten.

1774 Rettungs-Knoten. Die Hälfte der Spieler steht ca. 2 m entfernt. Der 1. Spieler wirft das Ende seines Strickes hinüber. Drüben steht der 2. Spieler auf 1 alten (evtl. umgedrehten Schemel oder Kiste, Schlitten usw. Der 2. Spieler befestigt den Strick mit 1 vorgeschriebenen Knoten an dem Schemel; setzt sich darauf, und der 1. Spieler

zieht ihn (evtl. mit Hilfe des 3. Spielers) herüber. Welche Mannschaft hat zuerst die Aufstellung gewechselt?

B Dasselbe. Der 2 Spieler bindet sich den Strick um den Leib, legt sich auf 1 Zeltbahn oder alte Säcke und wird herübergezogen. Seil verknüpfen, dann kann die Rettungsaktion beginnen.

C Dasselbe Alle Spieler müssen erst ihre Knotenstricke zu 1 langen

D Alle Spieler knoten 1 Rettungsknoten um den eigenen Leib und befestigen das Ende am Strick des Vordermannes. So laufen alle hintereinander 1x um das Wendemal.

1775 Morsen. Mit Plumpsack werfen. Der 1. nennt 1 Buchstaben, der 2. das entsprechende Morsezeichen.

B Städtenamen. Der 1. pfeift 1 Morsezeichen, z. B. das ‚B' (und denkt Berlin). Der 2. pfeift ‚R' und denkt Breslau. Der 3. pfeift ‚M' (Bremen) usw.

C Alle versuchen 1 möglichst langes Wort zu bilden. Wer den letzten Buchstaben nennt, hat verloren.

D Nummernwettlaufen. Statt Nummern bekommt jeder 1 Buchstaben: A, B, C usw Die Buchstaben werden gemorst.

E Tag und Nacht. Die Tag-Partie bekommt die ersten 13 Buchstaben, die Nacht-Partie die 2. Hälfte des Alphabets.

F Postreise. Je 2 Spieler haben e i n e n Buchstaben Gerd flötet 1 Buchstaben: die beiden Spieler wechseln sofort ihre Plätze!!

G Morse-Domino. Statt Zahlen malen wir Morse-Buchstaben auf Kartonstücke.

H Moritz morst den Namen einer Stadt. Der Mitspieler, der zuerst (aus dem evtl. erst begonnenen Wort) den Namen errät und nennt, ist Sieger und gibt 1 neues Wort.

I Statt Buchstaben nennen oder morsen, nennen wir die Kennworte, z. B. I = Insel oder K = Klosterhof. 1 Spieler nennt das Kennwort, der andere flötet den Morsebuchstaben.

J Dasselbe: Morsebuchstaben nicht flöten, sondern sprechen. Man spricht für 1 Punkt ‚di' und für 1 Strich ‚da' aus Zum Schluß wir ein ‚t' angehängt. Z. B. F = di-di-da-dit. S = di-di-dit.

K Hans denkt sich ein kurzes Wort. Er morst die Buchstaben durcheinander. Alle legen ihre Morse-Karten. Drehen diese um: Wer hat zuerst die Worte gefunden?

L Appell. John morst 1 Buchstaben. Alle Jungen, deren Namen diesen Buchstaben enthalten, stehen schnell auf.

M Weitere Spielmöglichkeiten siehe unter Plumpsack-Raten. Alle Morsespiele am schönsten wettkampfmäßig zu 2 oder mehreren Parteien. Jeder Fehler wird gruppenmäßig gezählt.

1776 Morse-Alphabet. Jeder Spieler fertigt sich 26 Karten mit den Morsebuchstaben an. Auf der Rückseite das A, B, C. Uli nennt 1 Wort, das keinen Buchstaben doppelt enthält. Wer hat zuerst aus seinen Karten das Wort richtig hingelegt? Wer zuletzt fertig ist, nennt 1 neues Wort.



B Uli nennt 1 Buchstaben. Wer wirft zuerst die entspr. Karte auf den Tisch?

C Uli läßt die Spieler ca. 15 bestimmte Buchstaben heraussuchen und diese flach nebeneinander auf den Tisch legen. Jeder versucht, in bilden. Jeder Buchstabe kann nur einmal verwendet werden. Nach ca. 3 Min. soviel Wörter als möglich aus diesen Buchstaben zu 3 Min. werden die Karten umgedreht — auf den Rückseiten sind die jeweiligen Buchstaben — und so schnell die Richtigkeit geprüft.

1777 Stafettenmorsen. Jede Partei sitzt hintereinander, mit dem Rücken zum Spielführer. Nur der erste sitzt richtig. Der Spielführer morst 1 Wort aus 3 bis 5 Buchstaben. (Morsen mit Taschenlampe, Flagge, Arm oder 1 Karton. Dieser Karton hat vorne 1 Strich, hinten 1 Punkt.) Hat der erste das Wort gelesen, rennt er zur Wand und morst das Wort. Der Hintermann hat sich umgedreht und empfängt das Wort usw. Der letzte Empfänger läuft zum Spielführer und flüstert ihm das Wort ins Ohr. Welche Partei war am schnellsten?

1778 Versteckte Schätze. Der Führer jeder Partei bleibt im Zimmer und versteckt 3 Gegenstände. Die Jungen, ins Zimmer zurückgekehrt, bekommen 1 Gegenstand und 1 Versteck von ihrem Führer gemorst. Welche Partei hat am schnellsten alles gefunden?

B Es ist erlaubt, fremde Botschaften zu entziffern und zu suchen.

1779 Winken. Signalisieren. Winken (und Morsen) kann durch Spiele am leichtesten geübt werden.

B Gerd winkt zuerst Buchstaben. Wer nennt die Buchstaben zuerst? (Dann Worte, Sätze.)

C Gerd winkt 1 Wort, z. B. ‚billig'. Wer ruft zuerst das Gegenteil? Also ‚teuer'.

D Gerd winkt einzelne Buchstaben. Wer hat zuerst das ganze Wort erraten?

E Gerd winkt bestimmte kurze Befehle: Knien, lachen, setzen, stehen, Arm heben usw. (Befehle sofort nach Erraten ausführen!)

F Fast alle Plumpsack- und Morse-Spiele können so gespielt werden, z. B. Gerd winkt ‚Berlin'. Die Spieler antworten mit ‚Nürnberg'. Gerd winkt ‚Gera' usw.

G Beide Parteien winken: Plumpsack-Spiele zu 2 Parteien.

H Fast alle Plumpsack-Spiele können in Stafetten-Form gespielt werden. Der Läufer winkt von der Wendemarke aus.

I Gerd winkt die durcheinander gewürfelten Buchstaben 1 Wortes mit 3 bis 5 Buchstaben. Die Spieler oder die Mannschaft, die zuerst das richtige Wort nennt, gewinnt Pluspunkte.

J Dasselbe mit längeren 6 bis 9 Buchstaben-Worten. Hierbei nennt Gerd die Begriffsbestimmungen bzw. Zugehörigkeit des gesuchten Wortes, z. B. Städtenamen, Vogelnamen usw.

K Gerd sendet 5 bis 10 Buchstaben. Wer hat zuerst 1 Telegramm zusammengestellt aus Worten, die diese Buchstaben als Anfangsbuchstaben tragen?

1780 Speerwerfen. Auf große Scheibe. Aus 15 bis 15 m Entfernung je nach Alter. Die Hälfte der Jahre + 2 ist die erforderte Entfernung Bob ist z. B. 14 Jahre alt; die Hälfte ist 7 + 2 = 9 m. Aus 9 m muß Bob eine 1 x 1 m große Scheibe treffen.

B Klettern. Seilklettern, Strickleiter. Wir messen die Zeit, oder gleichzeitiges Klettern an mehreren Seilen mit Ausscheidung.

1781 Prüfungsspiel, verbunden mit Hindernisrennen, Finden von Hinweistafeln An verschiedenen Punkten stehen Prüfer bereit. Der Prüfling muß verschiedene Knoten zeigen, Feueranmachen, 1 Botschaft übermitteln, Spuren erklären, Blätter bestimmen, Bäume erklettern, nach dem Kompaß marschieren usw.

B Dasselbe auch gruppenweise: Botschaften winken, Tragbahre anfertigen und Verwundete tragen Versteckte Botschaften suchen mit Hilfe genauer Anweisungen. Z. B.: Ganz genau 200 Schritt geradeaus gehen, dann genau im rechten Winkel auf den hohen Baum zumarschieren; dort ist 1 Botschaft versteckt.

1782 Vieh-Zählung. Auf 1 Wanderung zählen 2 Spieler das Viehzeug am Wegrand (Alle Tiere oder nur bestimmte Arten, z. B. Vögel, Großvieh, sonstiges.) Einer zählt rechts der Straße, der andere links.

1783 Natur-Raten. Gerd deutet auf 1 Baum, Vogel oder Blume usw Wer zuerst den richtigen Namen nennt = 1 Punkt

B Die Gruppe geht im Gänsemarsch hintereinander. Gerd fragt nur den 1. Spieler, der an der Spitze geht. Kann dieser den richtigen Namen nennen, so bleibt er an der Spitze; wenn nicht, muß er ans Ende der Reihe und der 2. wird gefragt.

C Kann der 1. richtig antworten, wird der 2. nach etwas anderem gefragt.

D Bei 1 Wanderung durch den Wald deutet Gerd auf Blumen, Sträucher usw. und befestigt an diese 1 Papier mit Nr. Die Spieler schreiben die Nr. auf und dahinter den Namen der Pflanze. Wer hat die meisten Nrn. richtig aufgeschrieben?

E Bei der Wanderung oder Rast: Wer die Vogelstimmen oder sonstigen Laute in der Natur richtig aufschreibt, bekommt Pluspunkte.

1784 Auto-Nummern. Auf 1 Wanderung suchen wir bestimmte Nrn. auf den Nummern-Schildern der vorbeifahrenden Autos, z. B Nr. 3 wird gesucht. Fritz beginnt mit dem 1. Wagen, der uns begegnet. Ich nehme den 2., Fritz wieder den 3. usw. Wer zuerst 30 Punkte (= Autos) erreicht hat, ist Sieger.

B Bei 3 oder 4 Spielern werden die Wagen in der Reihenfolge aufgeteilt.

C Bei 5 oder mehr Spielern spielt jede Marschreihe für sich

D Biegen wir von der Straße ab, dann werden die bis dahin erreichten Punkte gewertet.

E Wer am wenigsten Punkte hat, muß bei der Rast den Hordenpott sauber machen.

F Jeder zählt von ‚seinem' Wagen die erste und letzte Nr. zusammen. Wer hat zuerst 50 Punkte?

G Wer hat die größte Quersumme?

1785 Auto-Marke-Raten. Sobald in der Ferne 1 Wagen auftaucht, nennt jeder die Marke, die er zu kennen glaubt. Wer Recht hat, bekommt 1 Punkt.

Stegreifspiele

1800 Stegreifspiele. Aus dem Stegreif sprechen, heißt unvorbereitet sprechen. Ein Stegreifspiel ist also ein Spiel, in dem nicht Rollen auswendig gelernt werden, sondern jeder kennt die Handlung und spielt, wie es ihm gerade eingegeben wird. Das gibt viel Freude, aber wir müssen uns erst zum freien Sprechen, selbständigen Handeln, an Ordnung und Selbstbeherrschung gewohnen. Eine sehr gute Einführung ‚Stegreifspiele und Scharaden', 1,80 DM. Folgende Spiele führen uns zum freien Spiel.

1801 Erzählung auf Raten. Jeder nennt reihum irgend 1 Wort, wie Auto, Detektiv usw. Rudi beginnt und sagt 1 Satz mit seinem Wort. Der rechte Nebenmann fährt in der Erzählung fort, indem er 1 Satz mit seinem Wort sagt.

B Rudi nennt in seiner Erzählung 1 von den Mitspielern genanntes Wort. Der Mitspieler, der dieses Wort sich gewählt hat, setzt sofort die Erzählung unaufgefordert fort. Wer nicht aufpaßt, gibt 1 Pfand.

C Rudi muß 1 Geschichte erzählen, darf aber bestimmte Worte nicht gebrauchen: Ja, nein, und, dann, oder, nicht, sind verboten. Macht Rudi 1 Fehler, setzt der Nachbar die Erzählung fort.

1802 Hinweise. Viele Zirkusspiele. Kasperle. Schattenspiele. Marionetten. Viele Pfänderaufgaben.

1803 Reisebeschreibung. Jeder denkt sich 1 Wort aus. Uli erzählt von 1 Reise (Abenteuer) in kurzen Sätzen. Nach jedem Satz bekommt er reihum ein gedachtes Wort zugerufen, das er sogleich im nächsten Satz verwenden muß.

B Willi bekommt berühmte Persönlichkeiten als Stichwort zugerufen und muß diese in seine Erzählung einbauen. (Evtl. von Begegnungen mit diesen berichten.)

C Uwe erzählt 1 spannende Geschichte. Wer zuerst 1 Unwahrscheinlichkeit (Lüge) bemerkt, gewinnt 1 Punkt.

1804 Kaiserlicher Hofstaat. Jeder bekommt 1 Amt: Leibarzt, Diener, Chauffeur, Hofnarr, Mundschenk, Prinzessin usw. Max erzählt vom Hof, möglichst lustig und erwähnt oft Personen. Sobald 1 vom Hofstaat genannt wird, steht dieser auf und macht 1 Verbeugung oder 1 Hofknicks.



B Dasselbe mit Detektiv- und Abenteuergeschichte

C Jeder bekommt 1 Zahl. Bei Nennung steht er auf und dreht sich einmal um. Bei Nummern von Autodroschken usw. muß jede erwähnte Zahl aufstehen. Bei Nennung des Kaisers oder des Meisterdetektivs stehen alle auf.

D Max stellt Rechenaufgaben, und die im Ergebnis vorkommenden Zahlen müssen nacheinander aufstehen und laut ihre Nummer sagen.

E Einem nichteingeweihten eifrigen ‚Aufsteher' wird im rechten Moment 1 feuchter Schwamm (Lappen) auf den Sitz gelegt.

1805 Stichwort. Otto erzählt 1 Geschichte. Wir haben 1 bestimmtes Stichwort vereinbart, z. B. Auto. Sobald dieses Wort genannt wird, stürzen alle in Kreismitte und nehmen sich 1 Korken (Keule, Stein). 2 Korken sind zu wenig da. Wer keinen Korken (außer dem Erzähler) bekommt, löst diesen ab oder bekommt 1 Strich. Spannend wird es, wenn der Erzähler es versteht, das Stichwort im letzten Augenblick zu umschreiben.

1806 Echo. Fritz erzählt irgend 1 beliebige Geschichte oder Sportbericht, Theaterbesuch, Fahrtenerzählung. Die häufig vorkommenden Worte werden vorher unter die Spieler verteilt. Nennt der Erzähler 1 solches Wort, muß der betreffende Spieler es sofort — als Echo — wiederholen.

B Fritz verteilt an jeden Mitspieler 1 häufig genanntes Wort. Bei der Erzählung zeigt Fritz dann auf den (passenden) Mitspieler, dieser nennt das Wort und Fritz erzählt weiter.

1807 Die Stummen. Leo geht umher und fragt uns die unmöglichsten Dinge und versucht, uns zum Lachen zu bingen. Wir antworten nur mit Gebärden und Mienenspiel. Wer spricht oder lacht, löst Leo ab.

1808 Befehl ausführen. Jeder Spieler sagt seinem rechten Nachbar leise 1 Befehl ins Ohr. Dann führen reihum die Spieler den erhaltenen Befehl stumm, nur in Bewegungen, aus. Die Mitspieler sagen sofort, wenn sie erraten haben, was der Spieler darstellt; z. B. Waschen, Schuhe ausziehen, aber auch schwierige Befehle, z. B. Autoreparatur, Geld wechseln, Lehrer verteilt Hefte, Strafpredigt, Stenz auf der Promenade, Skatspieler, Kettenraucher, Säufer usw.



1809 Die Unbekannten. Jim und John stehen sich gegenüber. Beiden sagen wir ins Ohr, wer ihr Gegenüber ist. (Oder nur wer sie selbst sind.) Wer zuerst Beruf oder die berühmte Persönlichkeit erraten hat, ist Sieger.

B Dasselbe zu 2 Parteien. Immer 2 ‚Wettkämpfer'. Wer seinen Gegner zuerst ‚erkannt' hat, verhaftet ihn und schleppt ihn zur eigenen Partei.

1810 Pantomime mit Gesang. Wir singen 1 bekanntes Lied und ersetzten die Worte nacheinander durch Bewegungen. Z. B.: ‚In einem kühlen Grunde, da geht ein Muhlenrad; mein Liebchen ist verschwunden, das dort gewohnet hat.' Zuerst lassen wir ‚kühlen' aus und schutteln statt dessen vor Kälte. Dann Hände-Drehen bei ‚Rad'. Bei ‚Liebchen' = Hand aufs Herz legen. Bei ‚dort' zeigen wir alle auf unseren Dirigenten usw.

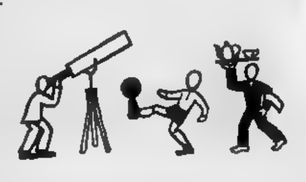
B Statt Bewegungen bleiben wir still und stumm bei den bestimmten Worten, z. B. das Lied ‚Euopa braucht Ruhe, Europa braucht Ruh' und weil Europa Ruhe braucht, so braucht Europa Ruh'. Wir lassen 1 Wort nach dem anderen aus, bis nur noch 1 oder 2 Worte ubrig bleiben.

C Lied der Taubstummen: Wir ersetzen a l l e Worte durch Bewegungen. Wer am wenigsten Fehler macht, wird Dirigent (beim nächsten Mal).

D Wir lassen einzelne Buchstaben aus, z. B. bei dem Wort Wanzen und tanzen, Wanze, tanze, Wanz, tanz bis zu — t —. Schließlich bleibt das ganze Wort fort. ‚Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt 'ne große Wanze, sieh Dir mal die Wanze an, wie die Wanze tanzen kann. Auf der Mauer, auf der Lauer, sitzt 'ne große Wanze.'

E Der Gesangverein wird zum stummen Orchester. Jeder spielt mit ausdrucksvollen Bewegungen 1 Instrument, aber erst, wenn der Dirigent seinen Taktstock hebt. Spielt der Dirigent selber ein Instrument, so mussen alle Spieler bewegungslos bleiben bis auf die gleichen Instrumentenspieler. (Auf 1 besonderes Zeichen, z. B. Taktstock mit beiden Handen fassen, singt jeder laut 1 beliebiges Lied oder ahmt sein Instrument mit dem Mund nach.)

1811 Handwerkraten. 2 bis 3 Jungen gehen raus und verabreden 1 Handwerk. Kommen rein: ‚Wir sind 3 Handwerksburschen aus Hamburg (Koln) und haben schwere (leichte) Arbeit.' Nun führen sie in Bewegungen stumm ihr Handwerk (Hamburger Zimmerleute usw.) aus. Die es zuerst erraten haben, führen 1 neues Handwerk vor.



B Alle Jungen stellen sich (gehen) nacheinander in den Kreis und ahmen Berufe, Musiker, Tiere, Sportler, berühmte Leute nach. Jeder spielt so lange, bis sein Beruf erraten wurde.

C Nur Rolf geht raus. Wir anderen führen alle 1 oder verschiedene Handwerksarten aus. Wir arbeiten alle unentwegt und Rolf muß raten. (Dasselbe 2 Parteien.)

D Lokalitäten raten. Hans geht raus. Wir einigen uns auf 1 Kaffeehaus (Museum, Schule, Irrenhaus).

E Wir mimen Musiker.

F Wir machen 1 Stimmung aus (wütend, traurig, verliebt). Hans fragt uns, und wir geben entsprechende gefühlvolle Antworten.

G Wir antworten nur stumm in Gesten.
H Hans fragt jeden einzeln. Jeder gibt 1 eigene Antwort.

1812 Gericht. 2 Parteien sitzen sich auf schmalem Gang gegenuber. 1 Richter geht durch die Reihe und klagt Georg wegen Faulheit an. Doch nicht Georg, sondern sein Gegenüber Hans verteidigt sich. Der Richter dreht sich um und hört zu, wandert weiter, stellt sich vor 1 beliebigen Spieler, und antwortet dann erst. Der im Rucken des Richters Sitzende antwortet immer. Wer sich verplappert, wird Richter.

B Gerichtssitzung mit Angeklagten, Verteidigern, Zeugen usw. Der Chef hat vorher 1 spannende Geschichte dazu erzählt, Mord usw.

1813 Affenschule. August, der Spaßmacher unserer Gruppe, steht, geht im Kreis herum und macht uns allerlei Unsinn und Grimassen vor, und wir alle machen es ihm nach. Am besten machen wir dabei 1 Art Polonaise, d. h. alles läuft in Reihe hinter August her. August geht um 1 Schemel herum, unterm Tisch, über Stuhle, mimt 1 Drehorgel, pfeift, hupft, hinkt, umdrehen, Hände in den Taschen, Kopfschutteln, Kratzen usw.

1814 Schwieriges Zeichen. August erklärt sich mit uns ganz zufrieden und sagt, daß nun etwas Schweres beginnt und zwar Freihand-Zeichnen. August zeichnet mit der linken Hand 1 Mondsgesicht in die Luft (Kreis, Punkte, Striche usw.). Dieses läßt August so lange wiederholen, bis alle etwas gemerkt haben und mit der l i n k e n Hand zeichnen! (Spieler, die es verkehrt machen, läßt August auf dem Boden Platz nehmen und dort weiter üben.)

1815 Floh-Reihe. Alle stellen sich in 1 Linie dicht nebeneinander. August steht als erster und sagt: ‚Do is en Floh' und streckt 1 Arm aus. Alle sprechen es nacheinander und strecken den Arm aus. ‚Und do is noch en Floh', sagt August und zeigt mit dem anderen Arm auf den Boden, geht dabei gleichzeitig in die Hocke. Schließlich zeigt August noch 1 Floh, der von vorne kommt, so daß alle nebeneinander in Hocke sitzen und beide Arme nach vorne strecken. In diesem Augenblick gibt August der Reihe 1 Stoß, daß alles umfällt.



1816 Schattenrisse. Klaus hat 1 Lampe, Rolf 1 Leintuch mitgebracht. Jeder darf nun seinen Schattenriß von der erstaunten Mitwelt erraten lassen. Grimassen, Haarverändern erlaubt.

B 2 Jungen gehen gleichzeitig hinter die Leinwand und machen irgendeinen Feez, Scheinboxkampf, Bauchoperation und holen schreckliche Dinge heraus usw., stumm oder sprechend.

C Jeder Spieler zeigt nur seine Arme und macht mit diesen tolle Schlangenbewegungen usw. (Musik!)

D Wir machen 1 Feezabend und erscheinen alle verkleidet. Jeder zeigt sich dann so lange der Gemeinde (und muß dabei evtl. Hut, Brille und Bart abnehmen), bis er erkannt ist.

E Wir machen Musik (evtl. Radaukapelle). Im Rhythmus der Musik tanzen wir Kriegstänze oder Ballett oder irgend 1 vergnügten Unsinn.

1817 Pantomime. Pantomime ist 1 Theaterspiel oder Tanz, in dem alles durch stumme Gebärden oder Mienenspiel dargestellt wird. Der Reisende ohne Fahrkarte bei der Kontrolle im Zug, der Viehhändler beim Kauf, der Gast im Wirtshaus. 1 spielt, die anderen raten.

B Fritz spielt den Gast. Er kommt ins Wirtshaus, zieht seinen (unsichtbaren) Mantel aus, hängt ihn an den (unsichtbaren) Haken. Der Mantel fällt herunter, hebt ihn zweimal wieder auf. Setzt sich auf 1 (wirklichen) Stuhl. Winkt dem Ober. Bestellt 1 Kaffee und wartet ungeduldig. Liest 1 Zeitung, Kaffee kommt. Gießt hastig ein. Verbrennt sich den Mund. Schimpft. (Alles unhörbar!) Verschüttet den Kaffee. Mantel an. Geht wütend los.

C Wir verabreden 1 Kurz-Szene ohne Worte, z. B.: auf die Straßenbahn warten, Vase fallen lassen, Post empfangen, Besuch verabschieden, auspacken eines Geschenkes. Entdecken 1 Mordes. Jeder spielt dieselbe Szene. Wer hat am besten gespielt?

D Dasslbe m i t Worten.

E 1 Gruppe spielt zusammen, z. B.: Zuschauer beim Fußballspiel, wütende Menschenschlange vor dem Fahrkartenschalter, Kaffeekränzchen, Lehrerkonferenz usw. Welche Gruppe spielt am besten?

1818 Wörter erraten. 2 Parteien. 1 Partei verabredet insgeheim 1 Tätigkeitswort, z. B. ,zeigen'. Der 2. Partei wird mitgeteilt, daß das Tätigkeitswort mit ,gen' endet. Die 2. Partei überlegt (evtl. draußen) hierzu passende Wörter wie neigen, steigen, geigen und spielt (ins Zimmer evtl. ein wenig verkleidet zurückgekhrt) stumm diese Worte. Welche Partei hat mit den w e n i g s t e n Bildern das Wort erraten und am besten dargestellt?

B Auch Sprichwörter, Lieder, Bibelsprüche usw. darstellen. Z. B. Wolfgang führt 2 (ahnungslose Jungen) aus dem Spielerkreis an den Ohren zu 1 großen Waschschüssel voll Wasser (oder zu 2 nebeneinanderstehenden Eimern). Die beiden müssen sich hinknien, Köpfe dicht über dem Wasser, und Trinkgeräusche machen. Hans stellt sich dahinter, Gesicht zum Publikum und legt die Hände auf die Köpfe der Jungen. Dann sagt Wolfgang, er wäre ein Mädchen und fragt, welches Bibelwort dies darstellen würde. Kommt keiner drauf, sagt Wolfgang: ,Ruth tränkt ihre Kamele' und drückt beide Köpfe tief i n s Wasser!





1819 Massen-Szene. Beim Theater beginnt jeder zuerst als ‚Statist' (in stummen Rollen). Statisten spielen z. B das Volk beim Empfang des Königs, bei 1 Unglück, Gäste im Restaurant, Kirmes, Abfahrt der Eisenbahn, Sportplatzzuschauer, Einsteigen in den überfüllten Omnibus. Diese Szenen üben wir zuerst. Jeder übernimmt 1 bestimmte Rolle, z. B. Gepäckträger, Zeitungsmann, Limonadenverkäufer, rührende Abschiedsszene, Taschentuchwinken, Bahnhofsvorsteher usw.

1820 Stumm-Film. Jeder überlegt allein oder mit einigen anderen Spielern zusammen 1 Szene und spielt diese stumm. Dies zwingt uns zu guter Ausdrucksgestaltung und gibt lustige Bilder. Z. B. Siegfried spielt mit Kopftuch und Schürze angetan 1 Hausfrau, die in 10 Töpfen rührt und die Milch überlaufen läßt. Heinz und Günter spielen 1 Konstrukteur und Roboter. Der Roboter erschlägt seinen Herrn. Max spielt einen überbeschäftigten Eisverkäufer. Oder Drahtseilkünstler, Friseur, Kellner, Auktionator usw. Mehrere: Auf dem Viehmarkt; einer steht in Vierfüßlerstellung als Kalb, Maul aufreißen usw.

1821 Kurz-Szenen. Spieler Halbkreis, Gerd ruft Willi und flüstert ihm irgend 1 Beruf oder Tätigkeit zu. Willi führt dies stumm durch Gesten aus (z. B Schuster, Schaffner oder Schachspielen, Kartoffeln aufsammeln usw.). Wer es zuerst erraten hat, kommt dann dran.

B Wer es erraten hat, hält 1 Hand hoch. Wer es zuletzt erraten hat, kommt dran.

C Jeder Spieler kann sich selbst etwas ausdenken.

D Jeder Spieler denkt sich 1 Situation und spielt stumm die Szene, z. B. Kurzsichtiger sucht seine Brille, Tiger-Dompteur bei der Vorführung, nervöser Mensch beim Briefschreiben usw. Die anderen raten.

1822 Scharaden. Scharaden sind Silbenrätsel. Das Rätselwort (oder die Rätselworte) wird in einzelnen für sich sinnvollen Silben (oder Wörter) in lebenden Bildern dargestellt. Wir stellen 1 langes Wort (Sprichwort, Liedanfang) durch Gebärden, Bewegungen oder Laute dar. Die Zuschauer raten. Z. B.: ‚Probieren geht über studieren.' Fritz liegt auf dem Boden und studiert angestrengt in 1 dicken Buch. Über ihn schreitet Klaus und probiert mit 1 Löffel aus 1 Gefäß.

‚Die letzte Frist.' (Am Ende 1 Reihe marschiert — verkleidetes Mädchen — und frißt riesiges Butterbrot) ‚Das dicke Ende kommt nach.' (Der letzte sehr dick) ‚Wer zuletzt lacht, lacht am besten.' (Lachende Jungenreihe, der letzte lacht am lautesten.) ‚Kleider machen Leute. Die Faulen werden am Abend fleißig. Morgenstund' hat Gold im Mund Wer nicht hören will, muß fühlen. Nach dem Lachen kommt das Weinen (siehe auch Bilderrätsel).'

B Wir stellen einzelne Buchstaben dar: z. B. Bettler = B, Reiter = R, Sänger = S usw.; auch Eigenschaften: lustig = L, weinen = W. Aus diesen Buchstaben wird das Rätsel-Wort zusammengesetzt.

C Leicht zu spielen sind Lieder-Titel bzw. Liederanfänge. Z. B. ‚Wilde Gesellen, vom Sturmwind durchweht' Paar verwegen aufgemachte Burschen stehen zusammen. Einige andere hocken am Boden und pusten schrecklich die Kerle an. Die Vagabunden schütteln sich im Sturm.

D Dasselbe: Gegenstände in Bildern darstellen, z. B. Rennauto. Erst rennen einige über die Bühne, dann sitzen sie hintereinander im unsichtbaren Auto. (Auch Namen von Persönlichkeiten usw.)

E Blindschleiche: 1 Blinder — mit Augenbinde oder dunkler Brille — schleicht über die Bühne.

F Panzerzug: 1 Jungenreihe (mit seitlichen Holz- oder Pappschildern oder umgekehrten Schemeln), die fauchend und schießend über die Bühne läuft.

G Schloß-Beleuchtung: Emil zündet 1 Streichholz an und beleuchtet das Türschloß.

1823 Lebendiges Bilderrätsel. Wie Scharaden bzw. Bilderrätsel. Ein Direktor zeigt mit 1 Stock die richtige Reihenfolge der lebenden Bilder an. Er kann auch Buchstaben durch Klopfen abstreichen oder die Tafel für schwierige Bilder oder fehlende Buchstaben zu Hilfe nehmen. (Oder etwas erklären.)

B Wir spielen zu 2 Parteien. Eine Partei spielt, die andere rät. (Die Parteien bereiten sich kurz in 2 verschiedenen Zimmern vor.)

1824 Wachsfigurenkabinett. August als Direktor schleppt umständlich seine steifen Figuren herein Staubt sie ab, probiert Gelenke aus und zieht hörbar die Uhrwerke auf. Dann wird irgend 1 Stück gezeigt. Ruckartige Bewegungen. Zwischenfälle erwünscht. Der Mörder sticht vorbei, und der Ermordete fällt trotzdem um.

B Wallensteins Tod. August schleppt Wallenstein im Nachthemd und den Mörder mit dem Dolch herein. Wallenstein schaut nach den Sternen und geht ins Bett. Mörder kommt, tritt ans Bett, sticht vorbei und Wallenstein stirbt trotzdem ruckartig aufspringend und zurücksinkend Mörder flieht und fällt hin, da sein Uhrwerk hörbar abläuft.

1825 Mord auf der Wendeltreppe. 1 Verfolgter rast die unsichtbare Wendeltreppe (immer im Kreis herum) hoch. Schließt 1 Zimmer auf, fällt auf 1 Bett und schläft. Mörder schleicht hinterher. Bricht Tür auf. Erdolcht sein Opfer und entflieht. Polizist rast mit Pistole die Treppe herauf. Mißt alles aus. Notiert. Entdeckt 1 zurückgelassenes Haar. Saust los, entdeckt den Mörder in seinem Versteck und schleppt ihn zum Tatort. Mörder bereut und weint. Polizist auch. 1 gemeinsamer Schrei: ‚Aus! Raus!' Alle 3 springen auf und laufen los.

1826 Der König von Spanien. König, Königssohn, Hirtenmädchen. 3 Stühle nebeneinander. 1. Akt: Alle 3 kommen im Gleichschritt herein. Verbeugen sich, setzen sich. König steht auf, verbeugt sich: ‚Ich bin der König von Spanien.' Ebenso die anderen. Dann stehen alle 3 auf, verbeugen sich und ziehen ab. 2. Akt: Einmarsch, wie oben. König fragt· ‚Was hast Du mit dem Hirtenmädchen von Spanien?' Der Sohn· ‚Ich liebe das . . .' Auszug 3. Akt: Der König: ‚Willst Du nicht lassen von dem . . .?' Sohn: ‚Nein, ich will nicht . . .' 4. Akt: Der König: ‚Wenn Du nicht lassen willst von . . . mußt Du sterben.' 5. Akt: Der König ersticht seinen Sohn, das Mädchen und sich selbst. Nachdem alle genügend lange tot gewesen sind, springen sie gleichzeitig auf und fort.

1827 Laienspiele. In dieser Art können wir viele schöne Stunden verleben. Wir brauchen keine Vorhänge, großartigen Kostüme und auswendiggelernten Verse. Fantasie, Freude am Spiel und Mittun allein genügt. Wir spielen kleine Erlebnisse aus der Schule, von der Fahrt und lachen über uns selbst. Klaus erzählt irgendeine handlungsreiche Geschichte, Detektivroman, spannenden Film. Wir verteilen die Rollen, und los geht's.
Von 1 Störenfried lassen wir uns nicht das Spiel verderben, sondern schicken ihn in den Kindergarten. Beherrschen wir die Stegreifspiele, wagen wir uns an kleine Laienspiele und Theaterstücke. Zuvor spielen wir auch Schattenspiele, Kasperle mit selbstgefertigten Puppen oder mit Marionetten.
Es gibt nur wenige gute Laienspiele (Liste beim Universum anfordern). Wir ändern den Text, nehmen kleine Ausschnitte oder schreiben selbst 1 Stück. Schwierige oder langweilige Stellen ersetzen wir durch Dialoge (Wechselgespräch). Ein Spieler fragt den anderen nach dem Geschehnis aus.
Auch Darstellung von Balladen, Liedern, Märchen. Jede Partei hat 5 Minuten Zeit zur Vorbereitung und Kostümierung. (Oder wir spielen gemeinsam.)

1828 Braver Zechpreller. Onkel Max lädt 2 Freunde in den Gasthof ein. Sie essen viel und verabreden leise 1 Ulk Als der Ober die Rechnung bringt, streiten sie darum, wer bezahlen d a r f. Jeder will bezahlen. Der Ober geht und holt den Wirt. Auch der Wirt ist hilflos. Schließlich schlägt Onkel Max vor, der Wirt möge sich die Augen verbinden lassen und 1 der 3 Freunde ergreifen Dieser soll dann bezahlen. Der Wirt willigt ein. Der Blinde sucht, aber die 3 machen sich aus dem Staub. Der verzweifelte Wirt schmeißt Tische und Stühle um, darauf kommt 1 fremder Gast. Diesen faßt der Wirt und schreit· ‚Du Spitzbub mußt bezahlen!' Großer Streit, Rauferei. Der Wirt verliert die Binde und erkennt Geheimrat Bummskopp. Entschuldigung. Der Geheimrat vermutet einen bösen Scherz des Wirtes und ist entrüstet, schimpft. In diesem Augenblick kommt 1 kl Mädchen und bringt das Geld von Onkel Max.
B Wir spielen ohne Worte; die Mitspieler sollen die Handlung erraten.

1829 Nachmachen. Stummes Spiel Am besten: 2 Parteien. 1 Partei wird hinausgeschickt. Die Partei im Zimmer verabredet 1 bestimmte Situation, z. B. 1 Reisender im Gasthof geht ins Bett (legt sich auf 3 nebeneinander gestellte Stühle). Wird durch Wanzen geweckt. Sucht und schimpft. Schließlich versucht er leise, ohne zu bezahlen, fortzugehen. Aber der (unsichtbare) Wirt kommt und verlangt Bezahlung. Der Gast weigert sich, (macht mit dem Daumen die Bewegung des Münzenzahlens und klopft dann an die Stirne). Als der Wirt nicht nachgibt, packt der Gast den (unsichtbaren) Wirt ins Wanzenbett, lüftet den (unsichtbaren) Hut und geht. Der 1. Spieler der 2. Partei wird hereingeholt und diesem das Spiel vorgespielt, ohne 1 Wort zu sprechen Dann kommt der 2. Spieler herein, und der 1. Spieler macht ihm das Spiel vor usw., bis alle Spieler durchgespielt haben. (Dann — zum Vergleich — evtl. nochmals der allererste (Vor-)Spieler.) Anschließend die 2. Partei ein ähnliches Spiel. Bewertung: Welche Partei hat am Schluß noch die jeweilige Szene am richtigsten wiederholt?



B Für Anfänger nehmen wir 1 verkürzte Szene. Insbettgehen des Reisenden, Wanzen! Fortschleichen des Reisenden. (Anziehen und Ausziehen usw., alles wird nur in Bewegungen — stumm — dargestellt. Der Spieler behält natürlich in Wirklichkeit alle Kleider an und deutet das Ausziehen n u r durch Gesten an.

1830 Diskussionen. 2 Spieler. 1 Verkäufer preist die Vorzüge seines Taschenmessers (Anzug, Schemel). 1 Käufer (oder Konkurrent) widerspricht.



B Dasselbe über 1 Problem, Film, Buch usw.

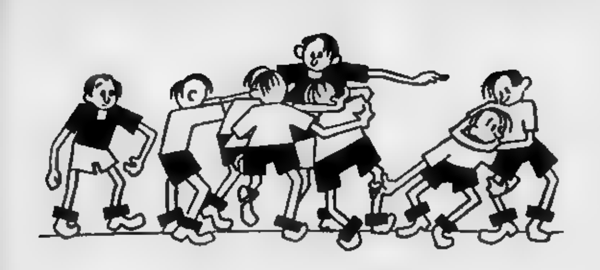
C Parlament. 2 bis 3 Parteien. 1 Präsident wird gewählt. 1 Partei stellt 1 Antrag, die andere widerspricht. Gegenvorschläge, Wortmeldungen durch Handhochheben. Nur der Präsident erteilt, entzieht das Wort. Sprechzeit 30 Sek. Wir wählen 1 Problem, das das Gespräch des Tages ist und alle interessiert. (Damit das Problem allen deutlich wird, hält der Fachminister Gerd 1 kluges Referat darüber. Auch nennt er Vor- und Nachteile, so daß die Parteien gleich Ansatzpunkte zur Diskussion haben.)

1831 Theaterspielen. Wir wollen 1 kurzen dummen Satz verschiedenartig aufführen und spielen, als Oper singend, Operette singend (tanzend), Schauspiel ernst, Trauerspiel weinend, Lustspiel lachend oder auch als Kriminalspiel mit Revolver. Z. B. ‚Hast Du mein Portemonnaie gesehen?' ‚Nein, ich habe es nicht gesehen.' Dieses Spiel können auch 2 Spieler allein ausführen, wenn sie sehr viel Fantasie haben. Oder wir spielen es zu 2 Parteien. Jede Partei denkt sich

1 Frage und Antwort aus, und je 2 oder 3 Spieler geben 1 Vorstellung.

B Denselben Satz in verschiedenen Gemütsarten spielen: ärgerlich, wütend, belustigt, verbittert, hohnisch, oder beide Spieler sind betrunken usw.

1832 Kostümierung. 2 Parteien. Wir geben 1 Partei 1 paar alte Hüte, Zeitungen, Tucher und angebrannte Korken zum Schminken Jede Partei hat 7 Min. Zeit zum Verkleiden. Das beste, fantasievollste Kostüm wird prämiiert. Am günstigsten verknüpfen wir mit der Kostümierung 1 kl. Stegreifspiel Gute Gelegenheit zum Fotografieren, das steigert den Ehrgeiz. Kostumprämiierung durch Abstimmung



Teil III: Spiele für Veranstaltungen

Lager-Zirkus, Elternabend, Kirmes

1900 Lagerzirkus. Namen: Zirkus ‚Lustig', ‚Flohstich', ‚O.K.'. Schilder· Parkett, Loge. August — unser Spaßmacher wird Direktor. Tagelang uben wir Jazzkapelle. Kostume, Platz aussuchen, Absperrseile, Zeltbahnwand zum Umkleiden Dumme Auguste (Clowns) üben Witze ein. Bodenartistik, Radschlagen, Purzelbaum, Bockspringen, Pyramiden, Handstand, Klopperei usw. Der Direktor leitet alle Programmnummern mit großen Reden und wahnsinnigen Übertreibungen ein. Nach jeder Nummer fegen die Clowns die gar nicht schmutzige Arena sauber. Dabei machen sie den größten Unsinn, kloppen sich oder bringen z. B. den Besen zum Wächter; will dieser den Besen ergreifen, laufen sie zum nächsten usw.

1901 Anna, die Riesenschlange. Mindestens 3 Jungen in zusammengeknöpften Zeltbahnen bilden die Schlange. Diese wird von kräftigen Männern hereingetragen. Zufrieden rollt sie sich zusammen. Der Direktor beschreibt den Lebenslauf von Anna. Anna richtet sich auf, wird unruhig. Sie hat Hunger. Kurz entschlossen packt der Direktor 1 Jungen und wirft ihn der Schlange vor. Der Junge will fortlaufen, erstarrt jedoch bei Annas Blick. Wird verschlungen.

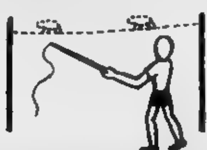


Aber das Rumoren geht weiter. Aufbäumen im Innern. Schließlich wird der Junge als unverdaulich mit zerzausten Haaren, herausgezogenem Hemd wieder vorne ausgespieen. Ein anderer Junge — diesmal ein blonder Bursche — Blonde verträgt Anna besser! — wird

geopfert und verschlungen. Bald darauf fliegen Hemd, Hose und Schuhe als unverdaulich nacheinander hinten heraus. Anna schlängelt sich zufrieden zusammen und schläft ein. Männer schleppen und rollen sie fort.

1902 Hinweise: Wettlauf nach dem Topf, Wasserwippe, Kniestuhl, Hundepyramide, Kosakentanz, Eichkatzen baden, Stehaufmännchen, Max und Moritz, Männer ohne Unterleib, Doppeltrommel, Krebsgang, Kettenkarussel, Kanonenschuß, Zeltbahn, Krokodilrennen, Römisches Wagenrennen, Tausendfüßler, Wilder Esel, Lanzenturnier, Pantomime, Pfänderaufgaben, Blindenspiele.

1903 Flohzirkus. Der redegewandte Flohdirektor mit seinen 2 dressierten Lieblingen. Er erklärt, wir müssen noch etwas warten, die Damen (es heißt ja d i e Floh) seien noch beim Abendessen (auf seiner Brust). Er spannt 1 (unsichtbares) Seil. Schließlich ruft er sie mit Namen und holt sie aus der Hemdöffnung heraus.



Dann läßt er sie auf dem Seil balancieren. Kunststückchen mit Kommandos und Lob. Handstand, Überschlag, Riesenwelle, Wettrennen und schließlich der Riesensprung von 1 Ende zum anderen. Aber der Floh Amanda will nicht, trotz bereit gehaltener sichtbarer Zuckerstückchen. Amanda ist böse und entspringt in die Zuschauermenge. Verzweifelt saust der Direktor hinterher, sucht auf verschiedenen Köpfen und findt Amanda glücklich beim höchsten Ehrengast. Doch es ist die Falsche, nicht Amanda! Traurig zieht er von dannen.

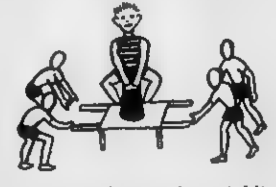
1904 Pfiffi, das rechnende Mistvieh. 1 pferdeähnliches Ungetüm rechnet einfache Aufgaben durch Fußstampfen. Schließlich wird nach dem Preis des neuesten Mercedes (Auto) gefragt. Pfiffi fängst erst langsam mit 1 Bein an zu trampeln, dann mit dem zweiten, dann schneller, schließlich mit allen 4 Beinen rasend. Da wird er von seinem Meister rausgejagd.

B Pfiffi kann auch wahrsagen. Wieviel Taschentücher hat (der Direktor zeigt auf 1 beliebigen Zuschauer der Herr dort in der Tasche? Pfiffi stampft 1x auf.
Dann zeigt der Direktor auf Bert. (Bert ist eingeweiht). Der Direktor fragt Pififfi: ‚Hat Bert 1 Taschentuch?' Pfiffi stampft auf, hebt das Bein hoch und schaut den Direktor an, als ob er nochmals klopfen wollte. ‚Hat Bert denn 2 Taschentücher?' fragt der Direktor. Sofort klopft Pfiffi 2x auf. Hebt aber sofort wieder das Bein hoch. Der Direktor fragt nach 3 Taschentüchern. Pfiffi klopft wieder. Da läßt sich der Direktor die Taschentücher zeigen. Stimmt! Aber damit Bert nicht von seinen sämtlichen Nebenmännern die Tücher einsammelt, muß er auf's Podium. So geht's weiter. Bis zu 11 Taschentüchern. Schließlich fragt der Direktor, warum Bert denn 11 Tücher mit herumschleppe. Bert sagt: Er habe gerade eine Gruppe der Jüngsten (der Säuglinge) bekom-

men und er müsse auf die Kleinen schrecklich aufpassen und habe für jeden Knirps 1 Taschentuch bereit.

C Pfiffi muß wahrsagen: Wieviel Knöpfe Hans an der Jacke hat, wieviel Bücher in der Tasche usw. (Alles stimmt, und alles wird auch vorgezeigt!) Schließlich sagt der Direktor: ,Pfiffi, wenn Du so gut wahrsagen, d. h. die Wahrheit sagen kannst, dann sag doch mal, wieviel Mark wir in der Gruppenkasse haben!' Pfiffi rührt sich nicht. Alles Fragen und Erklären nützt nichts. Schließlich bitte der Direktor 1 der Ehrengäste um 1 DM, damit Pfiffi wenigstens weiß, was gemeint ist. Die 1 DM wird in den Hut gelegt. ,Das ist jetzt also die Bundeskasse. 1 DM ist schon drin. Wieviel haben wir denn insgesamt?' Pfiffi stampft jetzt 1x auf. Der Direktor ist verzweifelt! ,1 DM, wo wir soviel Pläne haben: Lager, Heim, Sportgeräte!' Schließlich kommt dem Direktor 1 Idee: ,Pfiffi, wirf mal 1 Blick in die Zukunft, wen wir (nachher) mit dem Hut d. h. mit der Bundeskasse bei den vornehmen Herrschaften vorbeigehen, wieviel wird dann drin sein?' Jetzt fängt Pfiffi wahnsinnig an zu rasen, bis alle Wände zittern und er von dem Direktor mit Mühe wegegeschoben werden kann. (Pfiffi sammlt dann mit seinem Direktor wirklich in der Pause oder zum Schluß am Ausgang!)

1905 Emil, der stärkste Mann auf der Welt. Tolles Trikot. 4 Mann schleppen auf 1 Trage 1 kleinen Stein herein: es ist 1 Unikum, 500-mal schwerer als der Stein. Mit großer Mühe und Stöhnen stemmt Emil diese Angelegenheit. Verdienter Beifall. Die Träger wollen die Sache wieder abschleppen, da erscheint 1 dummer August und klaut den Stein.



B Dasselbe mit großen Papp-Gewichten. Der dumme August kitzelt Emil beim Stemmen, und Emil wirft wütend dem fliehenden August die Gewichte hinterher (der sie evtl. wieder zurückwirft!).

1906 Lebendiger Amboß. Der zweitstärkste Mann der Welt, oder 1 Bursche, den wir hypnotisieren, legt sich waagerecht zwischen 2 Schemel, so daß nur Knie und Schulten aufliegen. Auf den Bauch kommt 1 Brett und darauf 1 Stein. Hierauf hackt nun Toni Holz oder klopft Nägel gerade (Tut nicht weh, sieht aber gut aus!

1907 Jumbo, das Rieseneletantenbaby. Dieser besteht aus 2 gebückt hintereinander stehenden Jungens. Der 1. Junge steckt Kopf und 1 Hand in 1 Klampfenhülle oder Trainingshose als Rüssel. Elefantengebrüll durch Blasen in eine Gießkanne. (Der 2. Mann tut das). Jumbo ist 1 sehr schlaues Tier und gibt durch Kopfnicken oder Schütteln richtige Antworten, nimmt mit seinem Rüssel Geschenke entgegen und seinem Wärter den Zylinder vom Kopf. Plötzlich wird er böse. Rast in der Arena rum. Gehorcht nicht. Macht Kunststücke. Ärgert seinen Meister, läßt etwas fallen (Bälle, Wasserflaschen). Geht

vorne oder hinten hoch. Tritt aus und jagd schließlich seinen Meister in die Flucht.

1908 Iwan, der Haarkünstler. Zieht sich 1 Haar aus dem Schopf. Es muß 1 besonderes sein, und so zieht er erst 10 mal, bis es das richtige ist. Doch sein Haar bricht immer wieder. So geht er zu den Zuschauern und tut so, als reiße er hier und dort Proben heraus. Aber 1 Haar ist zu intelligent, 1 anderes hat zuviel Dauerwellen usw. Schließlich findet er das richtige Haar auf der Glatze 1 Ehrengastes! Das ist das Haar! Fabelhaft! Noch nie dagewesen. Schnell auf den Finger wickeln. Dann abrollen, balancieren auf dem Finger, Nase usw. Wickelt es auf. Zieht es durch die Ohren. Verschluckt es und zieht es aus dem Hosenboden wieder raus



Holt 2 (eingeweihte) Helfer aus dem Publikum. Diese dehnen das Haar aus, veranstalten Tauziehen. Plotzlich schneidet (schießt) Iwan das Haar in der Mitte durch, und die 2 Zieher fallen auf den Hintern (und jagen Iwan in die Flucht!)

1909 Raritätenkabinett. Museum. All erklärt alles. Feierlich auf Kissen oder in Kissen werden wertvolle Dinge hereingeschleppt. 1 Haar Napoleons. Zahn der Zeit Gold der Morgenstunde. Stein des Anstoßes. Ei des Columbus Zahnstocher Karls des Dicken. Lockenwickler Zarah Leanders. Zum Schluß wird der ganze Plunder ausgeschuttet, die Clowns kloppen sich ganz furchterlich darum. Die Fetzen fliegen, und einige bleiben tot liegen. Die Clowns weinen und tragen ihre Leute traurig hinaus.

B Stück der Rippe, aus der Eva geschaffen wurde. 1 Stück vom roten Faden, der sich durch die Jahrtausende der Geschichte hindurchzieht. 1 Stuck eingefangene ägypptische Finsternis: Tinte im Glas. Die Posaune von Jericho: Kindertrompete. Goethes Faust: Boxhandschuhe. Goethes Gretchen: 1 Fischgrat bzw. Rückgrat vom Hering. Der Zankapfel der vergangenen Zeit. alter Apfel.
Dies ist der Ast, den ich mir gelacht habe, als 1 Lowe in der Wuste mich überfallen wollte, und hier der Kreis, den der Löwenschweif voll Wut geschlagen hat.
Hier ziege ich Ihnen etwas, war vor Ihnen noch nie 1 Mensch gesehen hat und nach Ihnen auch nie 1 mehr sehen wird. Das Großmaul nimmt eine Nuß, bricht sie auf und steckt den Kern in den Mund.

1910 Leichenzug. Einige Clowns sind im vorigen Spiel erschossen worden. Nun wird beerdigt. Jede Leiche wird nur durch 1 Träger weggebracht. Der Zug wird durch Gangster überfallen Doch die Leichen setzen sich zur Wehr; denn die Träger hielten in den waagerecht vorgestreckin Armen 2 Stangen, diese lagen auf ihren Schultern. Vorne 2 Stiefel draufgesteckt. Den eigenen Kopf mit Kreide geweißt, zurückgelehnt und das Ganze mit 1 Zeltbahn geschickt verkleidet.



1911 Pat und Patachon. Pat, der Lange, wird durch 2 lange Burschen dargestellt: 1 sitzt dem anderen auf der Schulter. 1 großer Zeltbahnumhang und 1 kleiner Baum als Spazierstock. Patachon, der kl. Dicke, wird mit 1 Zelabahn dick ausgestopft. Pat und Patachon ziehen sich gegenseitig auf. Wie kommt das, daß Du so dick bist? Du mußt Dir 1 Ring um den Hals tun, sonst wirst Du schwindlig. Beim Abmarsch setzt Patachon dem Pat 1 Fußchen: das lange Laster fällt um, und der Schwindel wird entdeckt. Pat, der nun doppelt geworden ist, verhaut den dicken Patachon und dabei verliert dieser seine Kissen. Die Clowns kommen und schmeißen die Schwindler hinaus.

1912 Filmaufnahme. Mit viel Aufwand und Geschrei leitet der Filmregisseur seine Filmtruppe. Verkleidete Filmdivas. Aufnahme in der Hafenkneipe, Überfall in der Bank, Szenen in der Sahara, Urwald oder am Nordpol.

1913 Kannibalentänze. Tänze der Kannibalen. Medizinmänner usw., Badehosen mit Schilf — bzw. Stroh-Röckchen, mit Wasserfarbe schauerlich angemalt. Federn im Haar, Waffen, Gesang und Geheul. Wechselschritte, Umdrehungen, Springen, Händeklatschen, Hüpfen.

1914 Der lebendige Tote. ‚Klaugern' trifft ‚Dummdreist' auf dem Diebemarkt. Wollen machen schones Tauschgeschäft. Geraten in Streit, kloppen sich, bis Dummdreist sein Leben ausgehaucht. Klaugern nimmt dessen Uhr, bekommt aber großen Schrecken, als er merkt, daß der andere mausetot ist. Horcht an dessen Herz. Zählt den Puls und versucht schließlich, ihm mit 1 Regenschirm (Zeltbahn) neues Leben einzupusten. (Schirm auf den Bauch stellen und dauernd auf- und zumachen — also pumpen oder mit 1 Zeltbahn frische Luft zufächeln. Wiederbelebungs-Übungen usw.!) Nix hilft. die ‚Hypnose' stört.



Plotzlich erscheint 1 Polizist mit 1 Revolver. Auf den Schrei ‚Polizei' springt der Tote auf und rennt davon, den verdutzten Klaugern am Rockzipfel mitziehend.

1915 Maulwurf. Mit 1 kleinen Spaten gräbt sich Herbert — der ‚menschliche Maulwurf' — schnell ein. (Das Loch ist vorbereitet) Herbert verschwindet. Direktor Stupsnase leitet die Sache, horcht auf dem Bauch liegend und berichtet vom Fortschritt der Arbeit. Schreit ins Loch hinein: Mehr rechts, mehr links halten! Endlich hebt sich 10 m weiter der Erdboden. Rasen fliegt fort. (Baum stürzt) der dreckige Maulwurf kommt fieberhaft arbeitend heraus und wird im Triumph weggetragen.
(In jedem Loch steckt 1 Junge. Anzug der beiden Maulwürfe ganz gleich: Badehose mit Zeltbahn, Autobrille (Stoffmaske) und alten Eimer als Helm. Diese Sachen zieht Herbert Nr. 1 vor Beginn in aller Öffentlichkeit feierlich an!)

1916 Massenhypnose. Klaus, der reden kann wie ein Automat, behauptet, hypnotisieren zu können. Er bittet alle, ihm recht scharf in die Augen zu sehen und ihm alles nachzumachen. Er hebt 1 Hand, läßt sie wieder fallen usw. Dann dreht er die Hände umeinander und hört wieder auf. Einige (Eingeweihte) drehen weiter Diese läßt er aufstehen und auf die Bühne kommen. Seine Opfer machen ihm alles nach. Was er befiehlt tun sie. Er läßt sie 1 Fahrt in die Sahara erleben, und alle reißen sich die Kleider bis auf die Badehose herunter. Fahrt zum Nordpol: Anziehen, Zähneklappern. Urwald: Schlangen! Tiger. Geheul. Kampf gegen Indianer, Bäumeklettern usw. Schließlich tun sie es nicht mehr. Erst Geld! Klaus ist verzweifelt. Befiehlt: Sahara-Fahrt, ausziehen! Niemand gehorcht! Alle stürzen los und verhauen Klaus, den Hypnotiseur, und jagen den Schwindler von dannen. (Er habe jedem 2 DM versprochen, wenn sie mitspielen würden, und jetzt habe er kein Geld!)

B Der Hypnotiseur läßt das Medium vor sich auf 1 Stuhl sitzen. Vierstellige Zahlen, die dem Meister auf 1 Tafel gezeigt werden, überträgt er auf das Medium. Das Medium sagt die Zahl. Der Meister verabredet vorher die Übertragungsweise. Hände auf den Schultern halten und mit den Händen die Zahlen tippen.

1917 Hypnotisieren. Otto setzt sich genau dem Hypnotiseur gegenüber, muß ihm starr in die Augen schauen und alle Bewegungen nachmachen. Beide erhalten 1 Teller (mit Wasser gefüllt oder mit brennender Kerze).



Der Hypnotiseur reibt seine Finger unter dem Teller, um sie ‚magnetisch' zu machen, wie er sagt, und dann durchs Gesicht Otto tut desgleichen. Er sieht nachher recht niedlich aus, da s e i n Teller unten rußgeschwärzt war. Otto saß mit dem Rücken zum Publikum, damit dieses durch Lachen nicht die Hypnose stört.

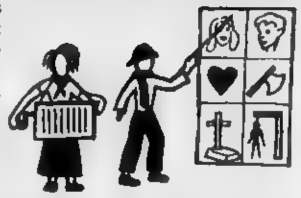
B Sollte Otto vorsichtig unter den Teller schauen wollen, kippt ihm der Hypnotiseur das Wasser ins Gesicht.

C 1 geschickter Hypnotiseur kann auch 1 ganze Reihe Opfer gleichzeitig anschmieren. Zusammen wird dabei die Zauberformel gesprochen: Lirum, larum, Löffelstiel.

1918 Nelson, der allerstärkste Mann der Welt. Noch nie ist er besiegt worden. In buntem altmodischem Trikot tritt er auf. Reicht seinem unsichtbaren Gegner die Hand. Beginnt mit dem Unsichtbaren 1 fürchterlichen Ringkampf und bezwingt ihn schließlich. Als Sieger stellt er 1 Fuß auf den erledigten Unsichtbaren und läßt sich feiern.

B Nelson als Selbstboxer. Er kämpft einen spannenden Kampf gegen den Unsichtbaren. Schattenboxen. Muß selbst ein paarmal zu Boden fallen. Schließlich kann er aber den Feind zu Boden strecken, k.o. schlagen und ihn auszählen.

1919 Moritatensänger. Uli ist als alter Tramp (oder Frau) verkleidet und dreht 1 Drehorgel (Kiste). Dabei singt er in 1 gezogenen, langsamen Wiese, 1 Moritat oder zu deutsch Räubergeschichte. Ihr werdet solche Moritaten in Liederbüchern finden. Harald zeigt bei jedem neuen Vers das passende Bild dazu.



Auf 1 großen Papierwand aufgemalte Bilder. Z. B. Der Mörder, das alte Wegkreuz — wo der Mord geschah —, das Mordbeil, die Geliebte. Den Refrain (Kehrreim) singen beide oder alle gemeinsam Z. B. den Refrain· ‚Und niemand hat dazumal nicht bedacht, daß böses Beispiel Schule macht' Moritatensänger mit und ohne Bildertafel können wir auch beim Raritätenkabinett usw. verwenden.

1920 Die Miß in der Gemäldegalerie. Die Miß ist schrecklich lang Sie wird von Jim und Jo dargestellt Ein Spieler hat 1 Mitspieler im Schultersitz Das Ganze wird mit Zeltbahn verkleidet. Die Miß hat 1 Lorgnon (Stielbrille) und 1 langen Stab. August macht den Museumsdiener und erklärt die Bilder. (Dies eignet sich gut beim Aufbau des Kasperletheaters) August erklärt die Bilder, die evtl gar nicht vorhanden sind Die Bilder hängen einmal ganz oben, einmal ganz unten, und je nachdem muß die kurzgesichtige Miß die berühmten Bilder betrachten Sie wächst dabei ganz groß und wird zwergenhaft klein. Wachsen: Die beiden Jungen richten sich ganz hoch auf, klein werden: Der untere kniet sich nieder und der obere rutscht herunter) Schließlich — bei einem ‚modernen' Bild (das auf dem Kopf steht) — verrenkt die Miß sich ganz klein und stürzt zusammen!

1921 Clowns. Die dummen Auguste füllen die Pausen aus. Unmögliche Kostüme. Geflickte, zu große Hosen, Jacken, Regenschirm. Riesenhut oder ganz kleiner Hut. Papiernase, auch Streichholzschachtelnase. Sie ärgern den Direktor, reizen die wilden Tiere, wollen alle Kunststücke nachmachen Blamieren sich dabei oder verraten auch die Tricks zum Entsetzten der Zauberer. Die Clowns füllen die Pausen durch Scherzfragen aus, kloppen sich, machen alles verkehrt (z B. wenn sie ein Brett wegtragen sollen, stehen sie selbst drauf). Sie kämpfen gegen die Tücke des Objekts. Fallen über ihre zu langen Hosen usw.

1922 Die verhexten Sachen. August kommt in Riesenschuhen vorsichtig angeschlurft. Er will Emil, der zeitungslesend in der Ecke sitzt, ärgern. Er steigt vorsichtig aus seinen Elbkähnen heraus und schleicht sich vorsichtig an Emil heran. Seine Schuhe wandern — an unsichtbaren Zwirnfäden zurück. Aber jedesmal, wenn August sich umdreht, bleiben sie stehen.



1923 Fotolackieren. Die Clowns August und Emil sind Fotografen und haben 1 Hochzeitspaar erwischt. Sorgfältige Einstellung. Emil unter dem schwarzen Tuch. Als die Einstellung zu diesem ‚Brustbild' fertig ist, kommt 1 Wasserstrahl heraus.

B Hierbei können unauffällig wirkliche Schnappschüsse und gute Aufnahmen gemacht werden. Emil bereitet die (richtige) Aufnahme vor und August steht hinter dem Opfer und wendet das Gesicht nach den Anweisungen von Emil. August hat r u ß i g e Hände. Seine Hände dürfen nur auftupfen und anfassen (nicht streichen). sonst fällt es auf

1924 Streichholz als Nagel. August behauptet, 1 Becher Wasser mit 1 Streichholz an die Wand nageln zu können. Er steigt auf 1 Schemel, das Streichholz fällt herunter. August bittet Emil, das Streichholz wieder aufzuheben. Als Dank bekommt Emil den Becher Wasser auf den Kopf.

B Nachher behauptet Emil, er könne aber 1 Blechteller (Konservenbüchse) mit Wasser mit 1 1Streichholz an die Decke festnageln. Wieder fällt das Streichholz herunter, aber keiner will es aufheben Emil muß es selbst tun Er bittet aber August, den Teller solange – mit 1 Besen (Stock festzuhalten August kann bis Neujahr festhalten. (Wenn er schließlich losläßt, wird er evtl. naß.)

1925 Verrückte Redner. Max hockt hinter 1 Tisch und hält die Arme rückwärts. Moritz tritt hinter ihn und streckt seine Arme unter die Arme von Max nach vorn. Über beide ein gr. Umhang. so daß nur Max zu sehen ist. Max hält 1 gelehrten Vortrag. Moritz macht dazu die unpassendsten Gesten und Bewegungen. Er winkt ab, wirft Kußhände, kratzt Max, tippt ihn vor die Stirn, putzt ihm die Nase.

1926 Blinder Jongleur. Toni jongliert mit Bällen und Flaschen und läuft dabei über 1 Schwebebalken. Toni läuft vorwärts und rückwärts, so daß ihn alle nur am Profil sehen. Groß wird das Staunen, als Toni sich die Augen verbinden läßt und weiterarbeitet. Aber es ist nur 1 Trick. 1 Clown kommt, ärgert Toni. Toni läuft wütend hinterher, und alle sehen es· Das Tuch bedeckt nur das dem Publikum z u g e w a n d t e Auge.

1027 Kamel. 2 Mann stehen mit Abstand hintereinander, der 3. legt sich waagerecht darüber, so daß er mit den Knien auf den Schultern des Hintermannes und mit den Händen auf den Schultern des Vordermannes zu liegen kommt. Das Ganze wird mit 1 Decke verhangen, und der Herr Direktor oder 1 berühmter Meister reitet auf dem Kamel in die Arena.

1928 Dromedar. 2 Jungen stehen hintereinander. Der 1. hält vor sich 1 Besen umgekehrt in den Händen. Sein Kopf ist der Höcker Der 2. Junge steht gebückt dahinter und hält sich mit 1 Hand am Gürtel

des 1. und hält mit der anderen Hand rückwärts 1 Handfeger als Schwanz. Das Ganze wird mit 1 Decke verkleidet. Am (Besen-)Hals wird die Decke mit 1 Schnur verengt.

1929 Feierliche Begrüßung. Pat und Patachon sind ganz vornehme Leute, begegnen einander und wollen sich höflich begrüßen: Pat zieht den Hut (mit der rechten Hand!), Patachon streckt die Hand aus (bzw. zieht die Handschuhe aus). Beide sind verwirrt und wechseln: Patachon zieht den Hut und Pat streckt die Hand aus (Handschuhe). Wieder klappt es nicht usw. Schließlich wird es Pat zu dumm, er nimmt 1 Papphammer und haut auf die Melone von Patachon, der tot umfällt. Trauer um den toten Freund. Weinend und klagend beugt sich Pat, um am Herz zu horchen. In diesem Moment gibt Patachon dem Pat 1 Tritt, daß er hintenüberkugelt. Raufend ziehen beide ab.

1930 Hut-Tanz. 2 Spieler mit Hüten begrüßen sich feierlich, schütteln mehrmals die Hände (unter jeweiligem Hutabnehmen). Schließlich wird es einem zu dumm und er setzt seinen Hut dem Gegenüber auf und dieser bei ihm. So geht es abwechselnd im Takt fort. Dann kommt 1 dritter hinzu, schwenkt seinen Hut. Als er sieht, daß sich die beiden nicht stören lassen, schaltet er sich in den Kreis ein und so der vierte, fünfte usw. Jeder haut seinen Hut dem Nachbarn auf den Kopf, reihum!

1931 Berühmter Chor. Wir lassen den berühmten Kosakenchor ‚auftreten!' Ankündigung! (Feierlicher Einmarsch, Aufstellung, Dirigent auf Stuhl, Stimmgabel, Anheben des Taktstockes. Alle holen hörbar tief Luft, um dann 1x alle zusammen mit dem Fuß aufzustampfen. Verbeugung, mit ernsten Gesichtern ab.

1932 Heidelberger Schloß. Unter feierlichen Worten wird die Schloßbeleuchtung in Heidelberg verkündet und alle Lichter im Saal gelöscht.
August zündet 1 Streichholz an und an diesem 1 Kerze. Kramt dann stundenlang in seinen unendlichen Taschen, holt 1 Riesenvorhängeschloß hervor und hält die Kerze davor: Schloß-Beleuchtung. August sagt, das Schloß sei in Heidelberg gekauft: Also Heidelberger — Schloßbeleuchtung!

1933 Pudelmütze. 2 Schauspieler. Kostümierung mit Decken, Hüten oder Handtuch als Turban. 1 Spieler fragt den anderen: ‚Hast du meines Vaters Pudelmütze nicht gesehen?' Die Antwort lautet: ‚Nein, ich habe sie nicht gesehen!' Frage und Antwort kann verschiedene Male, immer eindringlicher, gestellt werden. Dies Gespräch wird in den verschiedensten Formen durchgespielt, als Schauspiel in gewöhnlichem Ton, Oper mit großen Gesten und schönem Gesang; Operette mit Tanz und fröhlichem Gesang. Lustspiel (Komödie) sprechend und

lachend, Trauerspiel (Tragödie) sprechend und weinend, klagend, verbittert, flehend usw. Drama (Theaterstuck mit schaurigem Inhalt Mord). 1 Spieler schleicht sich heran, packt den anderen, stellt die schicksalsschwere Frage nach der Pudelmutze, um ihn dann zu erdolchen.



1934 Babies. 2 als Wickelkinder aufgemachte Kerlchen werden hereingetragen. Halbstehende Aufbahrung, so daß alle Zuschauer gut sehen können. Steif wie Puppen, schlafend, Finger im Mund oder Schnuller. Der erste wacht gähnend auf, kitzelt den anderen mit 1 Strohhalm an der Nase usw. Dieser fängt an zu schreien und zu quieken. Großes Geschrei und Gezänk. Schließlich greift 1 in seine Umhullungen (Bett-Tücher) und holt 2 Milchflaschen mit Schnuller. Sie prosten sich zu und trinken stillvergnugt, dann stort 1 den anderen, sie schlagen sich, vertragen sich wieder und trinken mit überkreuzten Armen Brüderschaft. Die Flaschen sind leer, gegenseitiges Ärgern, wieder Vertragen, dabei umfassen sie sich zärtlich und 1 von beiden macht dabei den anderen ganz schwarz im Gesicht, ohne daß dieser etwas davon merkt. (Die Träger hatten beim Hereintragen 1 Schlussel mit Ruß mitgebracht.) Weitere Klopperei und schließlich davonhupfen, Sacklaufen, sich gegenseitig umwerfend.

1935 Fakir. Der Fakir sitzt verzweifelt auf 1 Koffer. Bittet Allah um 1 Affen, um 1 Vorstellung geben zu können. Vielleicht gehört Allah sein Flehen, und der Affe ist schon im Koffer drin? Schüttelt Koffer, aber das Wunder bleibt aus und der Koffer leer. Nun fleht er verzweifelt zu Allah und bittet nur um 1 ganz kl. Affen zur Gründung einer Existenz.



Er glaubt, was zu hören. Doch in der Hast geht der Koffer nicht auf. Schließlich holt er 1, 2, 3 Jungen zur Hilfe. Alle bemühen sich, aber der Koffer bleibt zu. Nun bitte er die 3 Helfer, ebenfalls zu Allah zu flehen und im Takt den Koffer zu heben und zu senken, nach Osten verneigen usw. Endlich Koffer absetzen, öffnen. Der Fakir greift hinein und sucht verzweifelt unter den Lumpen nach dem Affen. Den Affen findet er nicht, dafür aber 1 Plakat: ‚Allah hat Deine Bitte erhört. Er schickt Dir nicht nur 1 ganz kleinen Affen, sondern gleich 3 ausgewachsene Affen.' Dabei zeigt der Fakir glückstrahlend auf seine 3 Helfer. Es entsteht Rollerei und alle hauen ab. (Oder die 3 gr. Affen stecken den Oberaffen [Fakir] in den Koffer und bringen diesen fort.)

B Der Fakir bittet bei 1 Vorfuhrung — er will Schlangen beschwören oder 1 weiße Taube hervorzaubern — hintereinander mehrere

Spieler, ihm zu helfen. Diese müssen ihm alles nachmachen: Hände im Takt bewegen, Verneigungen usw. Als alles nichts nutzt, sagt der Fakir bekümmert zum Publikum: ‚Es hat nicht geklappt. Es tut mir leid, Euch keine Schlange zeigen zu können, aber dafür freut es mich, Euch wenigstens 3 gut dressierte Kamele zeigen zu können.'

C August will die ‚zersägte Jungfrau' vorführen .Er legt 1 Spieler auf 3 Schemel, bedeckt ihn mit 1 Decke und bittet 2 Spieler, an dem Kopf und Füßen festzuhalten. Hierauf murmelt er geheimnisvolle Beschwörungen, schimpft, daß es immer noch nicht funktioniert, und sagt: ‚Die zersägte Jungfrau kann ich Euch leider nicht vorführen, dafür aber 2 ausgewachsene Kamele, die an den Schwindel geglaubt haben.'

1936 Vagabund. Dieser sitz auf 1 Bank im Park und will pennen, aber 1 Liebespärchen sitzt noch da und sogar 1 Professor, der im Schein einer Laterne noch liest. Der Vagabund sitzt in der Mitte. Plötzlich fängt er an, sich zu jucken, und sucht offensichtlich kleine Tierchen. Entsetzt fliehen alle nacheinander. Der Vagabund ist zufrieden, legt sich hin und schnarcht.



1937 Atom-Spritze. Dicke Frau kommt zum Arzt. Sie hat zuviel Bohnenkaffee getrunken. Man hört ganz deutlich das Herz schlagen (mit Löffel gegen Holzbrett). (Die dicke Frau ist 1 Junge, der 1 Regenschirm über sich hält, Das Ganze mit Decken behangen. Auf der Spitze des Schirms Gesichtsmaske und Hut.) Der Arzt sagt, die einzige Rettung sei, sie zum Platzen zu bringen und die Reste zusammenzunähen. Er holt 1 Luftpumpe und pumpt in sie Luft hinein. Aber die Dicke stöhnt und schwankt furchtbar. Das Herz klopft rasend! Da erinnert sich der Arzt an die neue Spritze, die Atom-Spritze, die letzte Chance! Er setzt die Spritze (1 Weinflasche) an, plötzlich 1 furchtbarer Knall (auf 1 Kessel hauen oder furchtbarer Schrei) und die Dicke wird ruckartig dünner (Regenschirm klappt zusammen). Die Dünne flötet: ‚Vielen Dank Herr Doktor' und tänzelt hinaus. (Oder sie schlägt lang hin, die Hüllen fallen ab und ‚sie' tänzelt davon.)

1938 Hellseher. Feierlich sitzt 1 Fakir im Lendenschurz und Turban auf seinem Gebetsteppich. Er kann hellsehen. Der Direktor läßt 1 Gast 1 beliebige Seite in 1 Buch aufschlagen und auf 1 beliebige Zeile zeigen. Dann fragt der Direktor: ‚O herrlicher Fakir, sage uns, was steht in diesem Buche geschrieben auf Seite 88, fünfte Zeile von oben?' Der Fakir erwacht aus seiner Bewegungslosigkeit, macht tolle Gesten und sagt dann stockend, was in der Zeile steht. Beim 3. Male will es nicht klappen. Der Fakir wird nervös, dreht sich ärgerlich um

und schimpft wüstes Kauderwelch in die Kulissen. Da stürzt 1 Europäer hinterm Vorhang heraus und haut dem Fakir 1 Buch um die Ohren und sagt: ‚Seite . . . fehlt!' Rauferei und ab. (2 g l e i c h e Bücher müssen vorhanden sein!)



1039 Gedicht aufsagen. Feierliche Ansage: 1 unserer Freunde wird zur Feier des Tages die uns allen bekannte ‚Glocke vortragen.' 1 Junge im dunklen Anzug erscheint im Hintergrund der Bühne. In der Hand 1 große Glocke. Er bringt die Glocke mit zaghaften Schritten auf 1 Tisch im Vordergrund, macht 1 Verbeugung und sagt: ‚Die Glocke — vorgetragen von Ottokar Schulze.' Verbeugung und ab. Er erscheint wieder im Hintergrund, geht zum Tisch, Verbeugung. ‚Die Glocke — fortgetragen — ebenfalls von Ottokar Schulze.' Verbeugung und im Dauerlauf ab.

1040 Friseur. 3 Spieler sollen rasiert werden. Sie bekommen 1 vorher gebasteltes Brett um den Hals (das erspare die im vorigen Jahrhundert übliche Serviette). Dann bekommen die Spieler 1 Seil zwischen die Zähne. Der Friseur zieht nach rechts und alle mussen in diese Richtung schauen. Mit 1 Anstreicherquaste haut er ihnen die Seife auf die 1 Hälfte des Gesichts, Bindfadenzug, andere Hälfte. (Bei Schlagsahne können sich die Spieler, wenn der Friseur das Messer schärft, rasch ablecken.) Mit 1 Riesenholzmesser wird der Schaum abgekratzt, Neueinseifung. Plotzlich ruft einer: ‚Feuer'. Der Friseur rennt weg, die Kunden sind entsetzt Sie wollen fortrennen, können aber nicht wegen des Bretts. Dann stehen sie doch auf und versuchen, es in verschiedenen Richtungen, Hin- und herzerren. Schließlich einigen sich die beiden außenstehenden G r ö ß e r e n, und der in der Mitte stehende Kleinere (dreht sich um) wird (im Brett hängend) schimpfend im Dauerlauf weggetragen.



1041 Herkules. Ansage: Der Bruder vom stärksten Mann der Welt: Herkules s p r e n g t Schiffsketten! Er schleift Riesenkette herbei und versucht, mit aller Kraft die Kette zu sprengen, aber es klappt nicht. Er ist heute indisponiert (unpäßlich), so sagt er. Dann kommt ihm 1 Idee. ‚Augenblick, bitte.' Herkules geht von dannen, um sogleich mit 1 Gießkanne zu erscheinen: Jetzt ‚sprengt' er seine Ketten.

1042 Friseur-Lehrling. 1 Spiel ohne Worte Lehrling und Meister. Kunde tritt ein. Lehrling hilft ihm aus dem Mantel usw., bindet Tuch um, seift ein. Inzwischen wetzt der Meister das Messer und will beginnen, aber der Seifenschaum ist weg. Ungeduldig befiehlt er dem Lehrling, einzuseifen. Beleidigt seift der Lehrling nochmal ein. Während der Meister aus dem Fenster sieht und in die Zeitung guckt und

wartet, leckt der Kunde den Schaum ab. (Es ist Schlagsahne.) Der Meister ist wutend und haut dem Lehrling eine runter. Dasselbe nochmal: Meister jagd den Lehrling aus dem Laden und seift selbst ein. Während der Meister sich die Hände trocknet und zum Messer greift, ist der Schaum wieder fort. Hochrot vor Wut seift der Meister den Kunden nochmal ein und beobachtet ihn, aber aus der Entfernung und sieht, wie der Kunde den Schaum in den Mund steckt. Voll Wut stürzt sich der Meister auf den Kunden, ergreift diesmal aber eine andere Schale (die mit richtigem Seifenschaum gefüllt ist) und pinselt den Kunden vollständig ein, Nase, Mund, Augen, Hals und kippt schließlich die ganze Schale über den Kunden aus. (Der Kunde sitzt während der ganzen Zeit mit dem Gesicht zum Publikum.)

1943 Eselei. 2 Knechte schleppen schwere Säcke. Werfen diese ab. Da kommt 1 Esel (2 verkleidete Spieler). Die Knechte fragen den verkleideten Esel, ob er tragen helfen wolle. Dieser bejaht mit lautem Iaah. Als der Esel beladen 3 Schritte gegangen ist, kracht er zusammen, setzt sich auf 1 Sack (der vordere Spieler auf die Knie des Hintermannes) und schlägt die Beine übereinander. Da kommt der Müller angelaufen und schreit nach seinem Esel. Der Müller schimpft: Die Knechte konnten ihren Kram selber tragen, e r müsse auf den Esel. Die Knechte mussen dem dicken Muller auf den Esel helfen und mit ihren schweren Säcken hinterherlaufen. Der Marsch geht im Kreis herum. Wütend schlagen die Knechte auf das Hinterteil des Esels, ohne daß der Müller es merkt. Der Esel fängt an zu bocken und zu laufen. Der Muller fängt an zu rutschen und zu jammern. Immer toller wird die Jagd, bis der Müller merkt, daß die Knechte den Esel schlagen. Bei der Jagerei bricht der Esel in 2 Teile auseinander. Die beiden Teile machen sich selbständig, und es gibt 1 großes Durcheinander. Der dicke Muller ist auf seine 4 Buchstaben gefallen und kann nicht mehr gehen. Esel und Knechte, alle 4 schleppen den jammernden Müller an Armen und Beinen davon (evtl. Säcke a u f den Muller laden!).

1944 Das lebende Denkmal. 2 Jungen demontieren (entfernen) 1 Denkmal und einer von ihnen stellt sich selbst als Ersatz in einer Badehose auf den Sockel. Das Denkmal stellt den Meeresgott Neptun mit seiner Lanze dar. (Als Lanze nehmt 1 Speer.) Fremdenführung. Der Fremdenführer erklärt das Denkmal und die Gegend. Währenddessen macht das Denkmal allerlei Unsinn und Grimassen: Einige alten Tanten fallen in Ohnmacht. Werden hinausgetragen.



Maler kommt und malt das Denkmal. Das Denkmal verändert seine Stellung dauernd, Maler ist wutend und haut die mit Papier bespannte

Staffelei dem Denkmal über den Kopf (daß das ‚Denkmal' nun ‚eingerahmt dasteht).
Ein Brötchenjunge stellt seinen Korb ab, um 1 Roman zu lesen. Währenddessen klaut das Denkmal (mit einem Spieß) alle Brötchen aus dem Korb.
1 Schuljunge, der mit seinem Freund ‚köppen' spielt und sein Butterbrot auf den Sockel ablegt, wundert sich, daß sein Butterbrot jedesmal um 1 Bissen kleiner wird.
1 Liebespärchen kommt und setzt sich auf die Bank. Als der Kavalier den Arm auf die Banklehne legt — um die Schulter seiner Angebeteten — stößt ihn das Denkmal mit der Lanze an. So stört das Denkmal die Liebenden öfters, bis diese wütend in verschiedenen Richtungen auseinander laufen.
Seltersverkäufer mit Flaschen Das Denkmal klaut 1 Flasche und bleibt, als es entdeckt wird, mit hocherhobener Flasche steif in der Hand stehen.
Schließlich erscheint 1 Putzfrau und wäscht das Denkmal mit dem Schrubber gründlich ab. Als die Frau zum Schluß 1 Ladung Wasser über das Denkmal kippen will, springt das Denkmal entsetzt herunter und 1 harmloser Spaziergänger, der erschrocken (hinter dem Denkmal) stehen geblieben ist, bekommt alles ins Gesicht.

1945 Autorennen. Das Auto besteht aus 4 hockenden Jungen. Die Räder werden einzeln hereingerollt oder getragen. Die Jungen bzw. das Auto wird mit 1 Decke verhängt, Räder angeschraubt, Luft aufgepumpt Dabei wachsen die Jungen und machen 1 Buckel. Während der Chauffeur 1 Reifen aufpumpt, wird der andere wieder platt. Motor wird angekurbelt und die Jungen schlagen mit 1 Löffel und Kochgeschirr den Takt Der Rennfahrer setzt sich in den Wagen, schaltet die Gänge, hörbar läuft der Motor Das geht immer schneller Linkskurve (die Räder neigen sich nach links), Rechtskurve, schließlich 100 km Tempo, 1 Rad löst sich, alle überschlagen sich und die Jungen rollen auseinander.

1946 Schattenspiele. Wir spannen 1 Leinenvorhang. Starkes Licht. Schneiden aus Pappe bewegliche Figuren und führen diese an der Leinwand mit Stöcken vorbei.
B Die Jungen selbst spielen hinter der Leinwand. Schaurige Boxkämpfe, Tänze und kl. Stücke.



1947 Zahnarzt Schattenspiel Zahnarzt begrüßt Patient, dieser setzt sich auf 1 Stuhl, der mit 1 Decke verhangen ist, der Zahnarzt fühlt mit der Hand, den ganzen Arm im Mund des Patienten. Klopft mit dem Besenstiel an die einzelnen Zähne. Bohrt mit großem Tischbohrer. Klopft mit Meißel und Hammer. (Richtige Geräusche werden im richtigen Moment durch die Helfer gemacht.)

Patient windet sich vor Schmerzen. Gestikuliert, droht, wirft Werkzeuge dem Doktor an den Kopf, will fortlaufen. 2 Helfer bringen ihn zurück und fesseln ihn an den Stuhl. Der Doktor versucht nochmal sein Glück. Patient beißt ihm den Finger ab. (Man muß deutlich sehen, wie der Zeigefinger vom Doktor fehlt, ganz dicht an die Lampe herangehen und die verletzte Hand zeigen.) Patient spuckt den Finger wieder aus. Jetzt reißt dem Arzt die Geduld, Holzhammer-Narkose mit gr. Papphammer. Arzt mit Zange. Patient verschluckt Werkzeuge, Arzt rauft sich die Haare. Endlich ist es geschafft: 1 Riesenzahn gezogen. Patient erwacht, hat aber große Bauchschmerzen. Der Arzt greift tief in den Schlund hinein und holt seine Werkzeuge wieder heraus. Patient wird gefesselt, er bedankt sich, bezahlt mit vielen Papierscheinen aus seiner Riesenbrusttasche 1 ungeheuren Betrag (Riesenstapel), fällt dem Zahnarzt um den Hals und verabschiedet sich.

1948 Abkochen. Schattenspiel. Im Wald. Alle essen aus 1 Riesentopf mit riesigen Löffeln. Löffel werden dicht an der Lampe am Kopf vorbeigeführt.

1949 Bauer und Geiß. Schattenspiel. Das Lied von der Schwäbischen Eisenbahn wird in Strophen dazu gesungen. Der Schaffner verbietet 1 Bauer die Mitnahme der Ziege in den Wagen. Dieser bindet die Geiß an den letzten Wagen. Beim Fahren des Zuges (Abfahrts-Signal-Geräusch) wird der Kopf der Geiß immer länger und reißt schließlich ganz ab. (Die Geiß ist so konstruiert, daß der Hals immer länger werden kann und schließlich abreißt.) An der Endstation sieht der entsetzte Bauer nur den Geißkopf und haut diesen dem Schaffner um die Ohren, bis dieser umfällt.

Kirmes

1950 Kirmes. Wir feiern im Heim unter uns oder draußen mit geladenen Gästen 1 Jahrmarktsfest mit allerlei Spielen und Buden. Wir laden auch mal die Kinder der Laubenkolonie oder der Mietskasernen zu 1 Sommernachtsfest ein. Alle nehmen an lustigen Wettrennen teil. Lagerzirkus und die Clowns mit ihren Scherzen erfreuen immer. Lustige Lieder, die leicht erlernbar sind, werden gemeinsam gesungen. Z. B.: Lisa, Lisa, schenk dem Reservemann Himbeerwasser ein / Guter Mond, du gehst so stille / Ich hab mein Herz in Heidelberg verloren / Auf der grünen Wiese hab ich sie gefragt, liebst du mir, Luise, Jau hat sie gesagt. (Mit dem Pfeil, dem Bogen.)

1951 Spielgeld. Damit jeder zu seinem Recht kommt, geben wir Spielgeld aus. Runde bunte Marken (aus weißem Schuhkisten-Karton) mit 1 selbstgefertigten Stempel (Kork) drauf. Jeder ca. 12 Stück (Groschen).

1952 Hinweise: Viele Wettrennen, Topfschlagen, Blinder Gärtner, Pantomime mit Gesang, Pantomime, Wachsfigurenkabinett, Mord auf der Wendeltreppe. Der König von Spanien, Laienspiele.

1953 Roulette. 1 grocker Pappdeckel wird in 5 (oder 7) bunte Felder eingeteilt In die Mitte kommt 1 gr drehbarer Pfeil. (Das gr. Rad kann sich auch drehen, z B. Rad vom Fahrrad. Und der Zeiger — seitlich angebracht — stillstehen) Die Spielre setzen auf die einzelnen Felder ihre Spielgroschen. Bei 5 Feldern also 50 Pfennig. Der Sieger erhält 30 Pfennig, und der 2. Gewinner — zweites Mal drehen — 20 Pfennig.

B Herrscht Inflation (also zuviel Geld) auf unserem Jahrmarkt, so bekommt der 2. Gewinner nur 10 Pfennig. (10 Pfennig behält die Roulette-Bude)

C Der 2. Gewinner bekommt immer nur 10 Pfennig. Mit diesem ‚eingenommenen' Geld werden die Spieler ‚bezahlt', die für eine gewisse Zeit die einzelnen Stände bedient haben, z. B. Roulette-Rad drehen und beaufsichtigen, Kegel aufrichten usw.

1954 Schießbude. Bogenschießen auf 1 gr. bunte Scheibe. Auch Messerwerfen, Gummischleuder, Lasso-, Bolzenwerfen. Bolzen-Wurfpfeile (englisch Darks) sind in der Art dicker Federhalter, vorn 1 kl. Nagel. Vorsicht, nur zuverlässige, ältere Schießbudenbesitzer Hintergrund und Seiten mit Zeltbahnen abdecken und von Zuschauern u n d Helfern freihalten!

1955 Fischstechen. Die Spieler klettern auf 1 Tisch oder beugen sich über 1 Barriere und werfen Messer oder Bolzen (Wurfpfeile, ‚dark') auf ausgeschnittene Pappfische, die bunt sind und verschieden hohe Nummern tragen Als Belohnung gibt es Spielgeld, bunte Bänder, selbstgefertigte Orden, Ansteckblumen oder Spielpunkte und eßbare Belohnungen.

1956 Vogelschießen. Papp-, Holz- oder Blech-Vogel auf hoher Stange. Schießen mit Pfeil und Bogen, Luftgewehr, Armbrust oder Gummischleuder. Wer den letzten Rest des Vogels herunterholt oder den Vogel zum 3. Mal getroffen hat, wird Schützenkönig Der Königsschuß wird dem Kirmes-Direktor gemeldet. Erkennt dieser den König an, so wird alles Volk zusammengetrommelt, der König auf die Schultern der Schützen gesetzt und dem Volke gezeigt Kurze Ansprache des Direktors, Glückwunsch. Feierliches Aufsetzen der Königskrone. die bis zum Festschluß getragen werden muß. Der König hält 1 kleine Rede an sein Volk Der König bekommt 1 Handvoll Spielgeld und Bonbons, die er ins Volk wirft Außerdem bekommt er für sich selbst ‚Königsgeld' = 20 Spielgroschen und 1 ‚Königstüte' mit 20 Bonbons.

1957 Entenwerfen. 1 Konservendose wird auf 1 Teich verankert, etwa 7 m vom Ufer (Anker: Stück Schnur mit Stein am Dosenboden befestigt.) Je größer die Dose, desto schwieriger das Versenken. Der Deckel kann durch kreuzweis gespannte Drähte vor hereinfallenden Steinen geschützt werden. (Mehrere Dosen vorbereiten)

1958 Kegeln. 3 oder mehr Kegel (Flaschen) stellen wir in 1 Reihe auf und rollen aus ca. 10 m Entfernung 1 Ball darauf zu.

B Statt Flaschen nehmen wir auch selbstangefertigte Holzkegel. 9 Holzkegel werden im Quadrat aufgestellt. König in die Mitte. Die Spitze des Quadrats zeigt zu den Werfern.



1950 Galgenkegel. Für drinnen und draußen geeignet. An 1 Galgen, Balken, Ast oder Schnur wird 1 Ball oder 1 Holzkugel gebunden, die 9 Kegel unter dem Galgen aufgestellt und der Ball aus 1 festgesetzten Entfernung von 2 m losgelassen.
Der Ball muß erst an den Kegeln vorbei und dann auf dem Rückweg treffen Gewonnen hat, wer mit 1 oder 3 Würfen am meisten Kegel umwirft oder wer am wenigsten Würfe braucht, um alle Kegel umzuwerfen.

B 2 Parteien. Reihum wirft jeder Spieler 1 x Die Gesamtzahl der umgeworfenen Kegel entscheidet. Die Kegel werden aber erst aufgestellt, wenn a l l e umgeworfen sind.

C Welche Partei hat mit den wenigsten Würfen ‚Alle Neune' umgeworfen?

D Nach j e d e m Wurf erfolgt 1 neue Aufstellung.

1960 Fadenlotterie. Haben wir kl. Preise zu vergeben, so machen wir 1 Fädchenbude auf. Für 10 Pfennig kann 1 Fädchen gezogen werden. An den Fäden hängen die Preise oder Nieten (an denen nichts hängt oder Tüten und Pakete, die mit Sand gefüllt sind). Da mit 1 gr. Publikum die Sache bestaunt und seine Freude daran hat, veranstalten wir zum Schluß 1 Lotterie. Der Budenbesitzer preist mit viel Tamtam seine Lose an; die letzten Lose werden mit dem letzten Spielgeld amerikanisch versteigert. (Hierbei erteilt der Lottierieonkel bei 1 gedachten Zahl den Zuschlag. Jeder Mitspieler kann immer ein hoheres Angebot machen, muß aber die Differenz — Unterschied — bezahlen.) Bei der Ziehung werden die Fädchen entwirrt, und die Los-Nr. 1 darf zuerst beliebigen Faden ziehen Pakete müssen öffentlich ausgepackt und Gedichte verlesen werden.



1961 Würstchen schnappen. An 1 Leine hängen Würstchen, Äpfel, Bretzel oder Süßigkeiten. Die Spieler versuchen mit dem Mund zu schnappen. Es nehmen möglichst jeweils gleichgroße Spieler teil. Am besten: 2 Helfer stehen auf 1 Stuhl und heben oder senken die Schnur.

B Kirschen, Pflaumen, Rosinen (oder sonstiges Trockenobst) an kl. Fäden aufhängen und diese an der Leine befestigen.

C Wir legen auf die Leine geknickte Papierstreifen. Wer hat zuerst 1 Streifen geschnappt? (Dieser erhält 1 Bonbon.)

D Schnur höher hängen: Schnappen bzw. Schlagen mit der Hand.

1962 Apfelfischen. Jeder Spieler darf 30 Sek. lang mit dem Mund Äpfel fischen, die in 1 Schüssel schwimmen. (Wer zu schnell 1 Apfel schnappt, wird ins Wasser geduckt.)

B Apfelstechen. Mit kl. Pfeilen nach Äpfeln, die in der Schüssel oder auf dem Boden liegen, werfen. (Jeder darf 1 Apfel gewinnen.)

C Knopf aus 1 Sandhaufen mit dem Mund fischen (oder in Papier eingewickeltes Bonbon). Wer den Knopf zuerst hat, wird mit 1 Süßigkeit belohnt.

1963 Mai-Baum. Auf eine ca. 5 m hohe glatte Stange (Tau) klettern, (Tau am Baum befestigen.) Wer klettert am schnellsten? Zeit messen. Oder oben hängen an 1 Kranz verschiedene Süßigkeiten und Belohnungen. Jeder darf sich 1 Teil holen.

B Oben hängen Tüten: Belohnungen und Nieten (leere Tüten).

1964 Versteigerung. Für das Fest bringt jeder 1 kl. Geschenk mit. Irgend etwas, was nützlich ist. Schon eingepackt. Jeder hat ebenfalls 10 einzelne Pfennige mitgebracht. (Oder besonderes Spielgeld.) Jeder muß gleich viel Pfennige bei Beginn der Versteigerung besitzen. Die Pakete werden versteigert (amerikanisch). Die Geschenke werden einzeln ausgepackt (und der Spender genannt; dies fordert die Güte (Qualität) der Geschenke).

1965 Ringwerfen. Flaschen, Stöcke, Kegel werden aufgestellt. Aus 3 m werfen wir bunte Pappringe. Wer seinen Ring über eine Flasche wirft, erhält Belohnung.

B Ringwerfen auch auf 1 hängenden Scheibe, die mit großen Nägeln versehen ist. Die Nägel haben verschiedene Zahlen.

C Von der Zimmerdecke (oder Ast) hängt an 1 Schnur 1 Ring. Der Ring hängt ca. 1 m über der Erde. Dieser Ring ist auf 1 Haken an der Wand zu werfen.

1966 Vogelpicken. An 1 Schnur hängt 1 Vogel aus Holz (wie 1 Bolzen, Wurfpfeile), als Schnabel hat er 1 Metallspitze. Es gilt, den Vogel in 1 Tafel (Schieß-Scheibe) zu werfen.

1967 Tüten schlagen. An 1 Leine hängen aufgeblasene Tüten. Aus ca. 10 m Entfernung starten einige Spieler. Wer zuerst 1 Tüte erspringt und zum Platzen bringt, ist Sieger und bekommt 1 Preis. Die Tüten durch Zusammenschlagen beider Hände zum Platzen bringen.

B Nicht aufgeblasene Tüten. Es gilt 1 Tüte herunterzureißen, aufzupusten und zum Platzen zu bringen.

C Blätter-Pusten. Mehrere gleichlange Zwirnsfäden sind nebeneinander etwas über Kopfhöhe gespannt. Auf jedem Faden hängt 1 (bunt bemaltes) Stück kräftiges Papier (Tüte), das auf 1 Signal hin ans andere Ende gepustet werden muß. (Das Papier hängt an 1 Büroklammer.)

1968 Reifen stechen. Reifen an 1 Leine aufhängen. Jeder Läufer bekommt 1 Wurfspieß (langen Stock) und wirft im vollen Lauf durch die aufgehängten Reifen.

1969 Autorennen. Wir basteln kl. Autos (Streichholzschachtel tut es auch). Jedes Auto bekommt einen 1 m langen Zwirnsfaden, an dessen Ende 1 Streichholz befestigt ist. Die Autos werden nebeneinander aufgestellt. Auf 1 Signal werden die Autos durch Drehen des Streichholzes in Bewegung gesetzt. (Faden nicht berühren!). Wer hat zuerst sein Auto (herangewickelt) über die Ziellinie?

C Aufspulen durch Pusten gegen Windmühlenflügel. Diese Flügel bauen wir mit Streichholz und Karten in Form eines Wasserrades.

C Mit dickeren Stöcken und Bindfaden kann man so auch kl. Kinderspielzeug heranfahren lassen.

D An 1 Bindfaden wird 1 Holzscheit (Schuh) gebunden. Jeder Spieler — jeweils 2 bis 5 Wettkämpfer — hält 1 gleichen Faden. Am Ende des Fadens 1 kl. Schlaufe. Auf 1 Signal wickelt jeder den Bindfaden auf den ausgestreckten Zeigefinger o h n e Hilfe der anderen Finger (oder Hand!)

E Lange (etwa 7 m) Schnur, dünner Stock: Aufspulen auf 1 Stock Aufspulen durch Drehen des Stockes an e i n e m Ende mit e i n e r Hand.

F 1 d i c k e r e r, längerer Bindfaden wird um den Hals (Hemdkragen) jedes Spielers geführt. Mit 1 Hand wird gezogen. (Vorsicht vor Verbrennungen der Haut!)

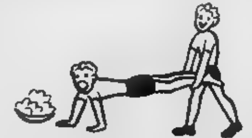
1970 Polterbude. Früher nahm man Pozellan und warf mit Holzkugeln. Wir bauen aus 5 Konservendosen Pyramiden und werfen mit Stoffbällen (oder Steinen).



B Oder Ballwurf gegen 1 Teddybär oder umkippbare Figuren aus Sperrholz.

1971 Pferde-Rennen. Wettessen oder Wett-Trinken sind unanständig und abzulehnen. Aber folgende Art ist harmlos und erlaubt. Aus ca. 5 bis 15 m starten einige Schubkarren (2 Jungen: 1 im Liegestütz, der andere geht hinterher und hält die gespreizten Beine). Jeder Schubkarren-Gaul versucht so schnell wie möglich, 1 kl. Teller, der mit Blaubeeren, rotgefärbter Schlagsahne oder Eisschnee, rotem Pudding oder Marmelade gefüllt ist, zu erreichen und zu leeren.

Die Teller stehen nebeneinander in Linie aufgebaut v o r dem neidischen Publikum. Wir bitten Freiwillige zu diesem Spiel (ohne zu sagen, worum es sich handelt!). Wer hat seinen Teller zuerst geleert? Foto! (Stehenbleiben!)



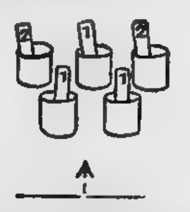
1972 Wettessen. Wir nehmen ca. 70 cm lange Zwirnsfäden und befestigen an deren Enden kl. Papierscheiben (Stöckchen oder auch gar nichts). Jeder Mitspieler bekommt das freie Ende in den Mund und beginnt auf 1 Signal zu ‚essen'. Wer zuerst die Papierscheibe erreicht hat, gewinnt 1 Süßigkeit.


Katinchen

B 4 ,Esser' haben je einen 1 m langen Faden. Alle 4 Fäden laufen in der Mitte zusammen und hier ist die Belohnung: Bretzel oder Süßigkeit. (Wer zuerst kommt, frißt zuerst!)

1973 Kasperle. Alte Zeitungen reißen wir in kl. Fetzen und weichen sie in heißem Wasser ein. Dann abgießen des überflüssigen Wassers Hinzufügen einiger Löffel Leim oder Mehlbrei, so daß das Ganze 1 gut knetbare Masse wird Wir formen Tennisbälle, bohren unsere Finger hinein, setzen Nase und Hals daran. Nur die beiden ersten Glieder des Zeigefingers kommen in die Figur. Auf Stöcken trocknen die Figuren in ca. 8 Tagen.
Mit Wasserfarben, Fell, Silberpapierkronen, handgroßen Gewändern mit angenähten Armen und Beinen verschönern wir unsere Puppen. Zu dunkle Gsichter beziehen wir mit Seidenpapier und malen sie dann mit Wasserfarben an. Auch das Krokodil darf nicht fehlen. Die Bühne errichten wir in 1 Tür oder bauen 1 eigenes Theaterhaus. Bühne 40 c mhoch und 60 cm brei. Die untere Kante ist so hoch, wie wir selbst groß sind. Ziehvorhang.

1974 Marionetten. Das sind 30 cm große Puppen, die mit (unsichtbaren) Fäden von oben geführt werden. Kopf, Arme und Beine aus massivem Holz. 8 Gelenke· Schultern, Ellbogen und Hüfte, Knie. Der Führungsfaden wird am Hinterkopf befestigt und in 1 Schlinge um das Handgelenk des Spielers gelegt. 4 Nebenfäden für die Füße und Hände. 1 Knebel (Leiste, an der einige Fäden befestigt werden) unterhalb des Handgelenks vermeidet 1 Durcheinanderbringen der Fäden. Die Spieler stehen auf 1 Bank und beugen sich über die Bühne.



1975 Zielwerfen. Reihum werfen wir mit Steinen auf 1 alten Eimer, unter dem 1 Preis liegt. Wer den Eimer umwirft o d e r 1 Volltreffer erzielt, erhält Belohnung.

B Wir werfen mit Knüppeln auf 1 hoch aufgehängte Tüte, Topf usw.

C Unser Ziel ist 1 hölzerner Vogel hoch auf der Stange. Wer das Ziel herunterwirft ist Sieger.

D 2 Parteien werfen mit 1 Ball gegen 1 Baum. 1 Partei steht 8 m vor, die andere ebenso weit hinter dem Baum. Pluspunkte zählen'

E Wir zeichnen 1 Kreis. Nacheinander werfen wir mit Steinen oder Stöcken. Wer i n den Kreis kommt, gewinnt 1 Pluspunkt. Kommen mehrere Stöcke in den Kreis, Ausscheidungskampf um den Pluspunkt (neuer Wurf).

F Wir stellen 1 Stock in die Mitte eines Kreises. Tortenförmig teilen wir den Kreis in 12 Teile ein und beziffern diese von 1—12 Auf den Stab legen wir 1 Stein. Von ca. 5 m rollt jeder Ball gegen den Stab. Jeder erhält so viel Punkte, wie das Feld zeigt, wohin der Stein gefallen ist.

G Wir zeichnen Kreise (Schieß-Scheibe) auf dem Boden oder nehmen 1 buntbemalte Scheibe. Der mittlere Kreis zählt die meisten Punkte. Von ca. 2 m werfen wir mit Münzen. Punkte zählen!

H Wir zeichnen 3 Kreise oder Dreiecke hintereinander (oder eine ganze Anzahl) und geben diesen verschieden hohe Nummern.

I Wir nehmen eine ca. 50 x 80 cm große Hartfaserplatte, schneiden ca. 10 tassengroße Löcher hinein und bezeichnen diese mit verschiedenen Zahlen (Pluspunkten). (Hinter die Löcher Auffangnetze.) Die Platte wird schräggestellt und aus festgesetzter Entfernung geworfen.

J Statt Löcher (oder zusätzlich) befestigen wir Haken oder Nägel auf der Holzplatte und werfen mit Ringen.

K Wir zeichnen 1 Zielscheibe und werfen mit Bolzen (Wurfpfeilen).

L Der Spieler bekommt 1 Binde und muß aus einigen Metern Entfernung den Pfeil in die Scheibe stechen (ohne vorher zu tasten).

M Wir werfen mit kl. Bällen, die in Gips gepudert werden, so daß man die Treffer genau sehen kann.

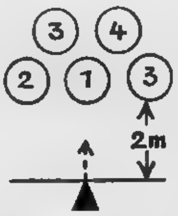
N Wir schießen mit kl. Gummis oder Schleudern. Die Papiergeschosse sind weiß gepudert.

O 2 Parteien. Abwechselnd wird geworfen. Je Treffer 1 Punkt. Welche Partei hat zuerst 21 Punkte?

P Pendel-Treffen. Als Pendel läßt man 1 alten Topf an 1 Schnur hin und her schwingen. Werfer mit Bällen oder Knüppeln, Steinen. Der Topf wird an einer ca. 7-m-Schnur befestigt und von einem Mitspieler durch Ziehen dauernd in Bewegung gehalten.

Q Wir werfen mit Münzen oder Steinchen in offene Konservendosen oder auf Steinfließen. Die Fliesen haben Nummern.

R In den Konservendosen stecken kl. Schilder mit verschieden hohen Nummern (10, 30, 50). Die Schilder dürfen nicht mehr als 1 cm über den Rand hinausragen.

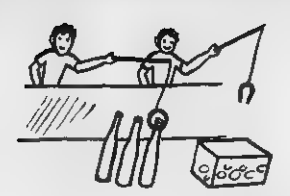


S Wir nehmen einen Schuhkarton, malen 1 Gesicht darauf und schneiden 1 großen Mund hinein als Wurföffnung (Steinchen oder Münzen).

T Wir werfen auf bunte Vierecke, z. B. Fliesen (Kacheln). Wir zeichnen 25 Quadrate, jedes Quadrat 20 x 20 cm. Wahllos werden die Quadrate von 1—25 numeriert. Reihum werden Groschen (Steinchen) geworfen und die Punkte (für sich oder die Partei) gezählt.

1076 Angeln. Kleine Pakete sind mit Bindfaden und Schleifen versehen. Der Spieler erhält 1 Angel mit Haken und darf innerhalb 1 Minute versuchen, 1 Paket zu angeln.

B Wettangeln. Einige Spieler angeln gleichzeitig. Wer zuerst Erfolg hat, bekommt den Gewinn.



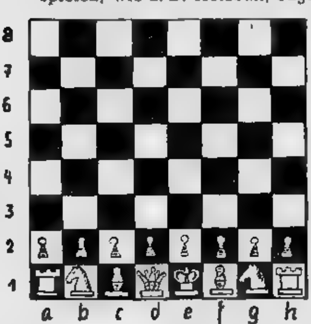
C **Wir stellen 1 Angel her aus einem 1,5 m langen Stock, Bindfaden und Ring. Der Ring muß über (bunt angemalte) Weinflaschen gelegt werden. (Und Flaschen herausholen evtl.)**

D Magnetangeln, Bonbons (auch Nieten) mit Draht umwickelt (oder Nagel, Büroklammer) und mit Magnet angeln.

Gesellschaftsspiele

2000 Spiele im kleinen Kreis. An verregneten Tagen im Heim oder im Lager spielen wir die bekannten Brettspiele. Wir können die Spiele auch selbst anfertigen Mühle, Halma, Dame, Mensch ärgere Dich nicht, Tischtennis (Tisch 275 x 153 cm, Tischhöhe 77 cm), Tischkegeln, Billard, Tischfußball sind allgemein bekannt.

B Bei wenigen Spielern können wir auch viele Lauf- und Ballspiele spielen, wie z. B. Hetzball, Jägerball usw.



2001 Schach. 2 Spieler. Es ist das interessanteste Spiel der Welt. Elmar kennt das Spiel. Er bringt 1 großes Brett mit, stellt es in die Mitte unseres Kreises(auf den Boden am besten!) und erklärt uns die einzelnen Sprünge. (Oder Fritz, unser Bastler, hat 1 großen tafelartigen Karton mit den 64 Feldern gezeichnet und die Figuren aus Pappe darauf geheftet. Pappfiguren mit Heftzwecken.) Elmar spielt dann 1 Spiel gegen 1 Anfänger und wir diskutieren alle Züge.

Schachregel: Jeder Spieler hat 16 Figuren und besetzt damit die beiden äußersten Reihen des Brettes. In der letzten Reihe in der Mitte steht das Konigspaar: König und Dame (Königin). Die Dame steht immer auf dem ihrer Farbe (Kleid) entsprechenden Platz (Feld). An beiden Seiten des Konigspaares die Adjutanten: die Läufer. Es folgen die Pferde und an den Ecken die Türme. Vor diesen wichtigen Figurn stehen gleichsam als Schutz 1 Reihe = 8 Bauern.
Alle Figuren (außer den Bauern) ‚marschieren' und ‚schlagen' in gleicher Art bzw. gleichzeitig! Der (alte) König kann immer nur 1 Schritt machen, aber in jeder beliebigen Richtung, gerade oder schräg.

Die (Königin) Dame ist die ‚stärkste Figur' des Feldes, da sie in jeder beliebigen Richtung beliebig weit gehen kann. Die Läufer laufen ebenfalls beliebig weit, aber nur in schräger Richtung; sie bleiben dabei immer auf derselben Farbe (wie Wettläufer auf derselben Bahn bleiben). Die Pferde oder Springer springen im Rösselsprung, d. h. vorwärts oder rückwärts oder seitlich 2 Felder weit und dann 1 Feld nach rechts oder links. (Siehe: Rösselsprung Nr. 2064). Die beiden Türme konnen vorwärts und rückwärts, nach rechts oder links beliebig weit.

Die (schwerfälligen) Bauern können nur jeweils 1 Feld g e r a d e - a u s v o r w ä r t s g e h e n (nur beim 1. Schritt durfen die Bauern 2 Felder vorwärtsgehen). Die Bauern schlagen ausnahmsweise anders und zwar nur s c h r ä g vorwärts und nach links oder rechts.

Weiß b e g i n n t immer das Spiel. (Um die Figuren wird geknobelt). Die Figuren marschieren gegeneinander.

Spielaufgabe ist es, den feindlichen König schachmatt zu setzen. Alle Figuren schutzen den Konig Deswegen ist es meist notwendig, erst diese Figuren aus dem Weg zu räumen. Es besteht kein Zwang, feindliche Figuren zu schlagen. Jeder kann handeln, wie er es für richtig hält. Bei allen Angriffsplänen darf nicht der Schutz des eigenen Königs und der eigenen Figuren vergessen werden.

Bedrohte Figuren kann man retten: 1. Durch Fortsetzen der bedrohten Figur, 2. durch Dazwischensetzen anderer Figuren und 3. durch einen Gegenangriff. Dieser Gegenangriff kann im Schlagen (Fortnehmen) der drohenden feindlichen Figur bestehen oder durch Bedrohen einer anderen wichtigen feindlichen Figur. (Dann wird der Gegner, um eine bedrohte Figur zu retten, evtl. auf den Angriff verzichten. Er muß verzichten, wenn dem Konig ‚Schach' geboten wurde.)

Jede Bedrohung des Konigs wird mit ‚Schach' angesagt. (Vornehme Spieler sagen auch ‚Schach der Dame' wenn diese bedroht ist.) Wird der König in 1 ausweglose Lage versetzt, so daß er weder entfliehen, noch 1 eigene Figur sich vor ihn stellen kann, so ist er ‚schachmatt' und der Kampf ist beendet. Gelingt es keinem der beiden Spieler, den gegnerischen König schachmatt zu setzen, so endet die Partie remis = unentschieden.

Rochade nennt man einen Platzwechsel zwischen unbedrohtem König und Turm. Zwischen Konig und Turm darf keine Figur stehen. Der Turm wird neben den König herangezogen und der König springt uber den Turm aufs nächste Feld.

B Schlagschach. Jeder setzt seine eigenen Figuren möglichst so, daß der andere ihm die Figuren wegnehmen kann. Jeder m u ß schlagen. Wer zuerst alle Figuren verliert, hat gewonnen.

2002 Hinweise: Jakob, wo bist Du? Eselreiten, Reiterkampf, Verstecken mit Anschlag, Kegeln, Kegelwerfen, Boccia, Hockey, Golf, Krocket, Ballkopfen, Medizinballwerfen, Ausbrechen, Seilspringen, Speckbrettl Alles Bodenturnen. Viele Wettrennen. Alle Zweikämpfe Zirkus, Fez, Kirmes, Kasperle, Schattenspiel, Marionetten Viele lebhafte Heimspiele. Viele ruhige Heimspiele. Schreibspiele, Stegreifspiele, Pfänderaufgaben.

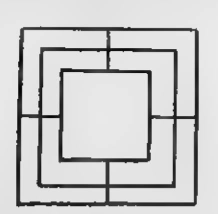
2003 Dame. (2) Schachbrett mit 8 x 8 = 64 Feldern. 2 Spieler, jede hat 12 Steine und besetzt damit die 3 äußersten Reihen (die schwar zen Felder). Abwechselnd zieht jeder 1 Feld schräg vorwärts. E gilt feindliche Figuren zu überspringen und fortzunehmen. Übe eigene Figuren kann man nicht springen, über fremde Figuren nur wenn das hintere Feld frei ist. Auch mehrfaches Springen hinter einander ist erlaubt. Jedoch kein Überspringen mehrerer Figure gleichzeitig. Alle übersprungenen Figuren werden fortgenommer (Nach Verabredung auch: Über-Eck-Springen). Wer das hinterst (feindliche Feld erreicht hat, erlangt damit 1 Dame und bekommt al bes. Kennzeichen 1 zweiten Stein aufgesetzt. Diese Dame darf beliebi viele Felder springen und schlagen: auch Über-Eck-Springen. Vergiß 1 Spieler zu schlagen, wird d i e Figur fortgenommen, die hatt springen müssen.

B Schlag-Dame: Umgekehrtes Spiel, wer sich zuerst alle Figure hat wegnehmen lassen, ist Sieger.

C Turm-Dame: Jeder Spieler beginnt mit 8 ‚Damen' (Türmen).

D Damen-Kette. Die Steine beliebig auf das Damenbrett setzen. Jede Spieler setzt abwechselnd. Es gilt, 1 R e i h e von 5 Steine hintereinander zu erzielen (quer oder diagonal).

2004 Fuchs und Jäger. 2 Spieler: Jäger und Fuchs. Auf der 1 Seit des Damenbrettes 4 Steine: die Jäger; auf der anderen Seite 1 Stein der Fuchs. (Alle Steine auf derselben Farbe.) Abwechselnd rücken di Jäger und der Fuchs 1 Stein. Der Fuchs versucht, die Jägerkette zu durchbrechen. Jäger ziehen n u r vorwärts: Fuchs darf auch rückwärts



2005 Mühle. (2) Abwechselnd set zen die Spieler 1 Stein (insgesam 9 Steine). 3 Steine nebeneinande in 1 Linie bilden 1 Mühle un berechtigen zum Fortnehmen feindl. Steines. 1 geschlossene Mühle ist unverletzlich. Zwick mühle: Anlage zweier oder meh rerer Mühlen nebeneinander, s daß beim Schließen einer Mühl eine andere Mühle geöffnet wird Wer nur noch 3 Steine hat, dar beliebig springen.

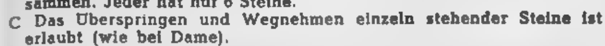
B Meistermühle. Die Steine brauchen erst im Laufe des Spieles ge setzt zu werden. Also jeweils 1 Stein setzen oder 1 Stein ziehen



2006 Kleine Mühle. (2) Wir zeich nen 1 Viereck und in dieses Kreuz, so daß 4 gleichgroße Felde entstehen. Jeder Spieler hat Knöpfe, die abwechselnd gesetz werden. Wer zuerst 1 Mühle, d.h 3 Steine in e i n e r Reihe hat, ha das Spiel gewonnen. Die Stein können beliebig geschoben werden

2007 Große Mühle. (2—4) Wir zeichnen in Kreuzform 5 gleichgroße quadratische Spielfelder. In jedes der 5 Quadrate zeichnen wir die Diagonalen und 1 Kreuz hinein, das mittlere Quadrat jedoch nur mit Diagonalen. 2 Spieler spielen dieses Spiel genau wie bei der Mühle. Je 9 Steine.

B 4 Spieler. Hierbei spielen je 2 zusammen. Jeder hat nur 6 Steine.



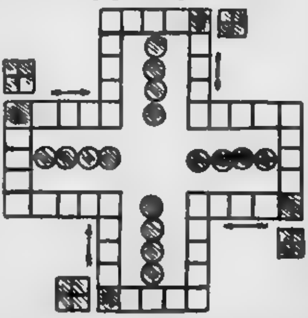
C Das Überspringen und Wegnehmen einzeln stehender Steine ist erlaubt (wie bei Dame).

2008 Katze und Maus. (2) Schachbrett. 1 Spieler hat 20 Steine (Mäuse), der andere 1 Katze. Die Katze kommt in die Mitte. Die Mäuse nehmen ringsherum am Rand Aufstellung (und rücken zur Mitte vor). Die Katze kann alle einzeln stehenden Mäuse schlagen, ist selber aber unschlagbar. Die Katze darf in alle Richtungen gehen, Mäuse nur in gerader Richtung (keine Diagonalen). Es gilt die Katze zu fangen, so daß sie sich nicht mehr bewegen kann.

2009 Halma. (2—4) Spielfeld wie Schachbrett, aber die Felder noch einmal geteilt. Somit entstehen 16 x 16 = 256 Felder. Jede Ecke wird durch 1 Spieler mit 13 Steinen besetzt. (Bei nur 2 Spielern je 19 Steine.) Die Steine werden so gesetzt, daß sie die Ecke ausfüllen. Es gilt, so schnell wie möglich die gegenüberliegende Ecke zu erobern. Abwechselnd setzt jeder einen seiner Steine in beliebiger Richtung 1 Schritt weiter. Jeder Spieler versucht sich Leitern (hintereinander stehende Figuren) anzulegen. Über diese Leitern — auch über fremde Leitern - kann man durch Springen schnell vorwärtskommen. (Leiter = Figur - freies Feld - Figur - Feld usw.) Auch Zick-Zack-Sprünge erlaubt. Es werden aber keine fremden Figuren weggenommen.

B Bei 4 Spielern (je 13 Steine) können die beiden gegenüberliegenden Spieler zusammenspielen und ihre Leitern gegenseitig benutzen.

2010 Mensch ärgere Dich nicht. (2—6) Wir zeichnen 1 Viereck (oder 1 Kreis) mit Feldern. Größe und Einteilung nach Zahl der Mitspieler. Bei 4 Mitspielern z. B. wird das Viereck in 4 gleiche Teile geteilt und 4 Start- und Landeplätze aufgezeichnet. Mit einer 6 kann man die Reise beginnen. Wer auf 1 Feld kommt, was schon besetzt ist, schmeißt den Gegner hinaus und dieser muß wieder von vorne anfangen.

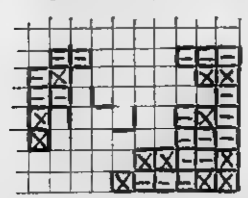


B Wer zuerst seine 4 (6) Steine auf die Landeplätze (Ziel) gebracht hat, ist Sieger.

C Erschwerend kann bestimmt werden, daß die Landeplätze (Endziel) der Reihe nach besetzt werden müssen. Außerdem kann verabredet werden, daß bei jeder 6, die geworfen wird, 1 Figur auf den Start gesetzt werden muß. (Solange noch Figuren im ‚Stall' stehen.)

2011 Himmelsleiter. (2—5) Vereinfacht können wir uns ein ‚Mensch ärgere Dich nicht' als Leiter, Spirale oder Hufeisen zeichnen und diese Figuren in ca. 30 Feldern einteilen. Jeder Spieler hat nur 1 Stein, Wer genau auf Feld Nr. 10 oder 20 kommt, muß 5 Felder zurück. Wer über 30 hinauswirft, muß um so viel zurück, wie er darüber geworfen hat. Wer zuerst genau 30 erreicht hat, ist Sieger. Wer 1 fremde Figur trifft, schickt diese nach Haus.

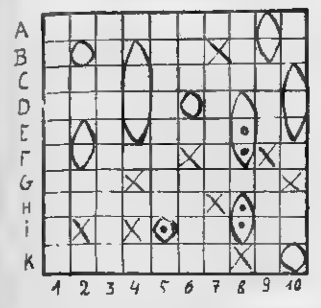
B Wir können solche Spiele noch beliebig weiter ausbauen, Große Spirale oder Schlangenform usw. Einzelne Felder können besondere Vor- oder Nachteile enthalten (kleine Zeichnungen erläutern den Vorgang). Z. B. Gasthof = Ausruhen: Hier können beliebig viele Spieler auf e i n e m Feld stehen. Oder Tankstelle: Der Spieler darf noch 1x würfeln. Andere Felder bringen den Spieler um ca. 5 Steine vorwärts oder rückwärts. (Auto-Mitnahme, Panne. Etwas vergessen usw.)

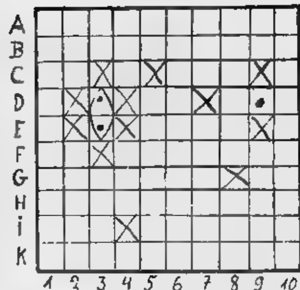


2012 Käsekistenkloppen. 2 Spieler nehmen 1 kariertes Blatt Papier (oder zeichnen die Karos auf). Jeder darf abwechselnd einen beliebigen Strich ziehen (also den Teil eines Karos). Wer 1 Karo schließen kann, hat 1 Punkt, bezeichnet das eroberte Feld mit einem × und kann noch 1 Strich ziehen. Der andere bezeichnet sein Karo mit einem Quer-Strich.

2013 Schiffe suchen. (2) Wir nehmen kariertes Papier. Jeder zeichnet sich 2 ca. 10 x 10 Karos (Felder) umfassende Quadrate. Die untere Seite bezeichnen wir mit fortlaufenden Zahlen (von 1 bis 10) und die linke Seite mit fortlfd. Buchstaben. So kann man jedes Karo genau durch Buchstabe oder Zahl benennen. Jeder hat 2 Felder: das eigene Schiffsfeld und das Suchfeld.

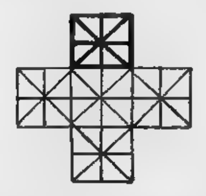
Ins Schiffsfeld zeichnet jeder seine eigenen Schiffe an beliebigen Stellen ein. Die Schiffe dürfen sich nicht berühren. Wir zeichnen 1 Ozeanriesen mit 4 hintereinanderliegenden Karos, 2 Frachtdampfer mit je 3, drei Fischdampfer mit je 2 und 4 Motorboote mit je 1 Karo. Günter und Dieter spielen zusammen. Günter beginnt zu suchen und nennt irgendein Feld, z.B.: I 4, wo er ein Schiff auf Dieters Plan vermutet. Hat er richtig geraten und findet er ein Schiff, so zeichnet er seinen Erfolg in seinem Suchfeld mit 1 Punkt, einen Nichterfolg mit 1 Kreuzchen ein. Abwechselnd darf so jeder einmal raten Ist Dieter dann an der Reihe, so zeichnet Günter dessen Erfolge bzw. Nichterfolge in sein (eigenes) Schiffsfeld ein. Derjenige wird Sieger, der zuerst alle Schiffe des Freundes gefunden hat.





B Wer 1 feindl. Schiff gefunden hat, darf es noch einmal versuchen, und zwar solange, bis er Pech hat und vorbeirät!

2014 Belagerungsspiel. (2) Wir zeichnen in Kreuzform 5 gleichgroße quadratische Spielfelder. In jedes der 5 Quadrate zeichnen wir die Diagonalen und 1 Kreuz hinein, so daß 9 untereinander verbundene Punkte entstehen. Das fünfte obere Quadrat ist mit seinen 9 Punkten die Festung. Diese wird von Arnold mit 2 blauen Steinen verteidigt. Diese können beliebig vor- und rückwärts ziehen und 1 Angreifer überspringen und rauswerfen, wenn hinter dem Angreifer 1 Feld frei ist. Peter hat die übrigen Felder mit seinen 24 roten Steinen besetzt und versucht, die Festung zu erobern oder die Verteidiger festzusetzen (bewegungsunfähig einzuklemmen).



2015 Der letzte Mohikaner. (1) Spielfeldzeichnung wie bei Belagerungsspiel. Alle Felder — mit Ausnahme 1 einzigen — sind mit Steinen besetzt, also 31 Steine. Es gilt, sich s e l b s t durch Springen und Rauswerfen — möglichst rasch zu vernichten (Uhrzeit). Immer über 1 Stein springen und dann diesen wegnehmen.

B Es gilt, möglichst wenig Sprünge zu tun.

C Es darf nur über 2 hintereinander stehende Steine gesprungen und geschlagen werden (nicht über Eck springen).

2016 Würfeln. (2—6) Im kleinen Kreise macht Würfeln immer Spaß. Es gibt viele Möglichkeiten, z. B. hohe (niedrige) Hausnummer: Jeder

würfelt dreimal: er darf jeweils sagen, ob es die erste, mittlere oder letzte Zahl sein soll. Die höchste (niedrigste) Zahl gewinnt.

B Großer (kleiner) Türke: (Hierbei würfeln wir entweder einmal mit 3 Würfeln oder dreimal mit 1 Würfel.) Die 2 Würfe mit der höchsten Augenzahl werden multipliziert (malgenommen) und mit dem dritten Würfel dividiert (geteilt) Z. B.: 6×4 = 24:2 = 12.

C Der erste gewinnt: Wer hat zuerst 50 erreicht? (Wer zuletzt?)

D Wer würfelt zuerst genau eine 10? (Wer zuletzt?)

E 3 Würfel. Reihum wird gewürfelt. Wer die höchste (niedrigste) Augenzahl hat, gewinnt Um den Sieger der Würfelrunde festzustellen, zeichnen wir auf den Tisch oder Boden 1 kleinen Würfelkreis. Von diesem Kreis geht zu jedem Spieler 1 Strich (Leiter) hin Der Spieler, der 1 Runde gewonnen hat, kann sich 1 Sprosse (Querlinie) einzeichnen. Hat 1 Spieler 5 Stufen (Sprossen) erreicht, ist er Sieger und die Spielart wird gewechselt.

F Jeder Spieler muß mit 2 Würfeln eine Zahlenreihe von 2—12 würfeln. Er beginnt mit 2 usw., die Zahlen schreibt er untereinander auf.

G Die Zahlen können in beliebiger Reihenfolge gewürfelt werden. Jeder zeichnet vor sich die Zahlen 2 bis 12 auf und streicht die gewürfelte Zahl aus.

H Jeder Spieler würfelt (und schreibt) die Zahlen 2—12 auf. Dann würfeln und die Zahlen wieder auslöschen. (Hintereinander oder in beliebiger Reihenfolge auslöschen.)

2017 Gute. 1—5 Mitspieler. Jeder würfelt mit 1 Würfel solange er will, aber er darf nicht mehr als 13 zusammenwürfeln. Wirft er 14, so gilt sein ganzer Wurf nichts, und er wird überschlagen. Er muß sich möglichst an die 13 herantasten. Die Zahlen werden aufgeschrieben, 13 Runden lang. Wer hat die höchste Augenzahl erreicht?

B Böse 3. Jeder Spieler darf so oft hintereinander würfeln, wie er will, aber er darf keine 3 würfeln. Würfelt er eine 3 so sind alle Zahlen dieser Runde ungültig. Wer hat nach 13 Runden die höchste Zahl erreicht?

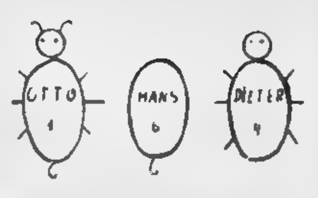
C Als Einsiedlerspiel: Wieviel Augen erreichst Du bei 10 Runden?

2018 Laus-Würfeln. (2—5) In die Mitte des Kreises zeichnen wir 1 große Laus mit Kopf, 2 Augen, 2 Fühlern, 3 Beinen rechts und links und 1 Schwänzchen. Jeder Spieler zeichnet sich selbst 1 Laus. Er muß aber jeweils eine 1 (oder 6) würfeln, um 1 Teil der Laus zeichnen zu dürfen. Wer zuerst eine vollständige Laus hat, ist Sieger.

B Es werden irgendwelche andere Zahlen verlangt, z.B. für jedes Bein eine 3, für jedes Auge eine 4. Für Leib und Kopf je eine 6, für jeden Fühler und das Schwänzchen je eine 1. 1 Musterexemplar von Laus wird in der Mitte gezeichnet und die geforderten Zahlen an die einzelnen Glieder.

C Die Laus wird fortlaufend numeriert z. B. der Leib Nr. 1, Kopf Nr. 2, linkes Auge Nr. 4 usw. In dieser Reihenfolge muß jeder Augen würfeln und zeichnen.

D Am einfachsten: Jeder Spieler zeichnet den Läuserumpf und wählt sich 1 bestimmte Zahl z.B. Hans die 6, Dieter 4 und Otto 1. Jeder würfelt 1x reihum und darf nur dann 1 Stück an seinen Läuserumpf ansetzen, wenn er s e i n e gewählte Zahl würfelt. (Zum Beginn zeichnet jeder seinen Läusekorper und die Kennziffer hinein.)



2019 Glücks-Stab. (2—6) Jeder Spieler bekommt ca. 10 Spielmarken. Wir nehmen ein 10 cm langes 4eckiges Holzchen und schreiben darauf: ‚alles, nichts, gib eins, nimmt eins'. Reihum wird das Holzchen in die Luft geworfen und danach gehandelt. Die verlorenen Steine kommen in die Mitte in den Topf.

B Bei einem 6seitigen Würfel konnen wir bei den übrigen Seiten draufschreiben: ‚Nochmals würfeln' o d e r ‚gib 2' und ‚nimm 2'.

2020 Tisch-Grenzball. (2—6) Wir zeichnen eine lange ‚Leiter' mit kleinen Feldern, die uber den ganzen Tisch von Spieler zu Spieler reicht. Auf den Würfel schreiben wir 0, + 1, — 1, + 2, — 2, + 3. Der Spielbeginn (Anstoß) erfolgt in der M i t t e. Je 2 Spieler kämpfen gegeneinander mit 1 Ball (Spielmarke). Abwechselnd wird gewürfelt und der Ball entsprechend gesetzt. Wer zuerst beim Gegner ist, hat gewonnen.

B Die ‚Leiter' ist eine Berg-Leiter. Jeder beginnt unten (bei sich). Wer zuerst in der Mitte — also auf dem Berg ist — ist Sieger. (So auch Wettrennen mit 2—8 Spielern.)

2021 Eins vor — eins zurück. (2—8) Spielerkreis. Jeder hat 3 bis 5 Streichholzer. 3mal würfeln oder mit 3 Würfeln. Reihum wird gewurfelt. Ist unter den geworfenen Würfeln eine Nr. 1, so muß ein Streichholz nach links (vorwärts im Uhrzeigersinne) gegeben werden. Bei Nr. 2 kommt ein Streichholz nach rechts und bei Nr. 3 ein Streichholz in die Mitte. Andere Zahlen gelten nichts. Wer nur noch 1 oder 2 Holzer hat, muß das tun, was die hochste Zahl verlangt. Wer kein Holz mehr hat, wird uberschlagen, bis er evtl. vom Nachbarn wieder 1 Streichholz erhält. Mit der Zeit wandern alle Hölzer in die Mitte. Wer das letzte Streichholz übrig behält, verliert.

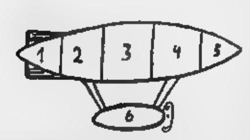
B Wer das l e t z t e Streichholz hat, ist Sieger und gewinnt alle in der Mitte liegenden Streichhölzer.

2022 Gipfel-Würfeln. (1—6) Reihum mit 1 Würfel. Es gilt die Zahl 100 zu erreichen. Jeder kann so oft wurfeln wie er will. Sobald er aber 1 Zahl zum 2. Male wurfelt, sind alle Augen, die er j e t z t geworfen hat, ungültig. Augenzahl aufschreiben!

B Dasselbe. Ziel die Zahl 100. Bei jeder Runde darf jeder Spieler beliebig oft werfen. Aber jeder weitere Wurf muß dieselbe oder 1 höhere Zahl als die vorher gewürfelte sein. Ist der nächste Wurf

niedriger als der vorhergehende, so sind alle Augen d i e s e r Runde ungültig.

C Beide Arten auch als Einsiedler-Spiel! Wieviel ‚Runden' brauchst D u bis 100?

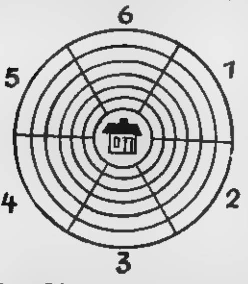


2023 Zeppelin-Würfeln. (2—6) Wir zeichnen 1 Zeppelin und 1 Gondel unten dran. Den Zeppelin teilen wir in 5 Felder ein, 1 bis 5. Die Gondel ist Nr. 6. Jeder hat 6 Streichhölzer. Das Feld, das man würfelt, wird mit 1 Streichholz belegt. Ist das Feld aber schon besetzt, muß man das dort liegende Streichholz an sich nehmen. Nur in die Gondel können beliebig viele Hölzer. Wer zuletzt noch Hölzer hat, verliert.

B Umgekehrt: Der letzte ‚Holz-Besitzer' ist Sieger und kassiert die Gondel.

2024 Elektrisches Klavier. (2—6) Wenn man da 1 Groschen reinwirft, gibts einige Minuten Musik. Wer bei uns eine 6 würfelt, muß sofort ein Lied singen, bis 1 anderer Spieler ebenfalls eine 6 würfelt und ihn ablöst.

2025 Stumme Jule. (2—6) Reihum würfeln mit 1 Würfel. Es gilt, die Zahlen 1 bis 6 zu würfeln. Jeder würfelt 1x. Wer eine 1 wirft, zeichnet diese Zahl mit Kreide auf den Tisch usw. bis er so nach und nach die Zahl 6 erreicht hat. Dann umgekehrt: Wieder alle Zahlen auswischen. Wer zuerst keine Zahl mehr hat, ist Sieger. Bei diesem Spiel darf nicht gesprochen werden. Wer 1 Wort spricht, muß alle Zahlen auswischen und von vorne beginnen.



2026 Bergsteigen. (2—6) Wir zeichnen 1 kleine Schieß-Scheibe mit ca. 8 Ringen. In der Mitte ist die Bergspitze: evtl. mit 1 kl. Haus als Gastwirtschaft dargestellt, das zur Belohnung 1 Süßigkeit enthält. Die Scheibe teilen wir tortenförmig in 6 (farbige) Felder ein. Jeder Spieler setzt seinen Stein in 1 Feld (numeriert 1 bis 6). Reihum würfeln. Nur wer die seinem Feld entsprechende Zahl (Farbe) würfelt, rückt 1 Stufe (Ring) nach oben. (Farbige Felder: evtl. farb. Würfel)

B Statt Schieß-Scheibe zeichnen wir 6 verschiedene Wege wie Spinnenbeine mit derselben Anzahl Felder z. B. 8

C Wir fertigen uns alle 1 Kreisel aus Streichholz und durchbohrtem Pappscheibchen an. Je 2 (oder 3) benachbarte Spieler drehen ihre

Kreisel gleichzeitig. Wessen Kreisel am längsten läuft, rückt 1 Feld vor.

D 3 Kreisel gleichzeitig. Der Kreisel, der zuerst umfällt, bleibt stehen, der 2. gewinnt e i n Feld, der 3. z w e i Felder.

E Kreisel als Würfel-Ersatz. 1 Kreisel (die Pappe 6eckig geschnitten und die Seiten von 1 bis 6 numeriert). Nacheinander dreht jeder den Kreisel.

2027 **Domino.** (2—6) Wir spielen es mit 2 x 4 cm großen Holz-,Steinen', 28 Stück. (Auch Karton-Streifen gut verwendbar.) Jeder Stein hat 2 Felder von 0—6 numeriert. Wir beziffern diese Felder von 0/0, 0/1 bis 0/6. Dann 1/1 bis 1/6 usw. bis 6/6. Die Augen konnen wir mit gluhender Nadel brennen oder aufmalen. Die Steine werden umgelegt gemischt und an die Mitspieler gleichmäßig verteilt. Jeder stellt seine Steine so auf, daß keiner hineinschauen kann. Die höchste Zahl (12) beginnt. Reihum setzt jeder 1 Stein an, wobei die anstoßende Hälften die gleiche Augenzahl haben müssen. Wer keinen passenden Stein hat, wird übersprungen. Wer zuerst keine Steine mehr hat, hat gewonnen.

B Jeder kann solange seine Steine anlegen, wie diese passen!

C Wir können auch eine bestimmte Zahl ausmachen z. B. 7. Die anstoßenden Hälften mussen zusammen 7 Augen ergeben. (Zahl im Spiel öfters wechseln!)

D Jeder Spieler legt seine Steine verdeckt hintereinander. Ist er an der Reihe, greift er den 1. Stein und wenn dieser paßt den 2. usw. Paßt der 1. Stein nicht, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

E Dasselbe: Buchstabendomino. (Statt Zahlen Buchstaben aufmalen.)

F Morsedomino. Auf der 1. Hälfte des Domino-Steines 1 Buchstabe, auf der 2. Hälfte 1 b e l i e b i g e s Morsezeichen. Es muß immer der entsprechende Buchstabe a n das Morsezeichen gelegt werden. (Evtl. nur Morsezeichen!)

G Farbendomino. Statt Punkte werden Farben oder Muster auf die Steine (Karton) geklebt.

H Kartendomino. Reihenfolge: 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Aß, 7, 8 usw.

I Domino in der Streichholzschachtel: Wir schneiden Kärtchen aus dünnem Karton (Postkarten) in der Große 1 Streichholzschachtel. Das fertige Spiel hat in 1 Streichholzschachtel Platz. (Für das Lager!)

2028 **Fang den Kerl.** (2—6) Die interessanteste Art von ‚Mensch ärgere Dich nicht'. Das Spielfeld ist ein großer Kreis, der durch 1 Kreuz verbunden ist. Jedes 7. Feld ist 1 Ruheplatz, auf dem beliebig viele stehen dürfen. Die Spielfiguren sind ca. 4 cm große Papierhute. Erwische ich 1 Feind, so setze ich meinen Hut auf seinen (oder auf mehrere) und versuche mit meiner Beute nach Hause zu kommen und dort abzuladen.

2029 Fang den Ring. (2—4) Jeder Spieler hat 1 Turm und 6 Ringe. (Der Turm kann leicht aus 1 Scheibe von 1 kl. Garnrolle hergestellt werden, in das man 1 Stäbchen steckt. Ringe von Vorhang oder selbst hergestellt aus Draht) Spielfeld ein 9 x 9 Spielfelder großes Quadrat mit Diagonalen, die ebenfalls 9 Felder haben. Hinter jedem Eckfeld ist die Burg der Mitspieler. Jeder Spieler behängt seinen Turm mit 1 Ring und versucht 1 fremden Turm einzuholen — also auf dasselbe Feld zu kommen — oder zu überholen. In jedem Fall werden die fremden Ringe einkassiert. Abladen der Ringe in der eigenen Burg. Wer zum Schsluß am meisten Ringe hat, ist Sieger.

2030 Quartett. (2——8) Stellen wir selbst her aus alten Visitenkarten oder Karton. Zeichnungen oder Schattenrisse von Bäumen, Blumen, Tieren oder Vögeln Je v i e r Karten e i n e r Art (Nadelbäume, Raubvögel usw.) bilden 1 Quartett und werden offen auf den Tisch abgelegt (oder in der Hand gesammelt). Zu Beginn werden die Karten gemischt und ausgeteilt. Der Kartengeber fragt 1 beliebigen Mitspieler nach 1 Karte (eines Qartetts, von dem er selbst mindestens 1 Karte besitzt). Bekommt er die gefragte Karte, darf er weiter fragen, andernfalls ist der Gefragte an der Reihe. Wer zuerst alle Karten abgelegt hat (oder nur Quartette in der Hand hält) ist Sieger Die übigen zählen ihre Karten (jede Karte = 1 Minuspunkt) und Willi schreibt diese Minuspunkte auf.

B Kartenquartett. 1 gewöhnliches Kartenspiel. Jeweils die 4 Damen 4 Asse usw. bilden 1 Quartett.

C Greif-zu-Quartett Auf der Tischmitte liegen soviel Spielmarken (Groschen, Steine), wie Mitspieler weniger eins. Hat 1 Mitspieler 1 Quartett zusammen, so ruft er sofort: ‚Greif zu!'. Alle greifen zu. Wer am langsamsten war, geht leer aus oder gibt 1 Pfand oder bekommt 1 Strich mit dem Korken)

D Wer 1 Quartett hat, legt die 4 Karten still auf den Tisch und nimmt sich unauffällig 1 Spielmarke. Wer zuletzt was merkt, geht leer aus (oder Pfand, Strich).

2031 Zahlen-Lotto. (2—8 Für jeden Mitspieler brauchen wir 1 postkartengroße Karte Auf die Karte zeichnen wir 20 (= 4 x 5) Felder Nun schreiben wir Zahlen mit 1 anfangend auf die Karten. Aber auf jede Karte jeweils nur 1 Zahl, die nächste Zahl auf 1 andere Karte usw. Auf jeder Karte wird auch nur jedes 2. Feld beschrieben, so daß nur die Hälfte der Felder Zahlen haben. Beim Spiel bekommt jeder 1 Karte. Dann greift der Spielleiter aus einem Säckchen kl. durchnumerierte Kartonstückchen (ca. 2 x 2 cm groß) heraus und liest diese vor. Hat 1 Spieler eine aufgerufene Zahl auf seiner Karte entdeckt, so ruft er sofort ‚hier' und bekommt aus der Mitte 1 kl. Kärtchen (möglichst aus Glas oder Zelluloid) und bedeckt die aufgerufene Zahl. Wer zuerst seine Zahlenfelder bedeckt hat, ist Sieger.

B Die Zahlen werden einmal sehr groß, einmal ganz klein geschrieben, um das Suchen zu erschweren. Ebenfalls keine genaue Felderverteilung: Paar Zahlen stehen nebeneinander und paar freie Felder.

C Alle Felder sind mit Zahlen versehen. Dieselben Zahlen sind

öfters verwendet (Auch evtl. auf e i n e r Tafel doppelt vorhanden!)

D Die Zahlen stellen das kl. oder gr. Einmaleins dar, z. B. 8, 24, 54. Die aufgerufenen Kärtchen tragen entspr. die Aufgaben: 2 x 4, 3 x 8, 4 x 9 usw. (Ziemlich schnelles Vorlesen, um Schlafmützen zu bestrafen. Nachheriges Holen von Kärtchen zum Zudecken nicht erlaubt.)

2032 Stotterer. (2—6) Auf Visitenkarten haben wir große einzelne Buchstaben des ABC gemalt. Jeder Spieler bekommt 5 Karten. Dann nimmt sich jeder der Reihe nach 1 Karte vom umgedreht liegenden Kartenstoß aus der Mitte. Wer 1 Wort bilden kann, legt seine Karten in der Mitte ab. U n t e r B e n u t z u n g des ersten oder letzten Buchstaben werden neue Worte gebildet und angelegt (Wie beim Domino.) Wer zuerst seine Karten abgelegt hat, ist Sieger. Die Karten der übrigen Spieler gelten als Minuspunkte. (Es gelten nur vollständige Hauptworte.)

B Es mussen bestimmte Worte angelegt werden, z. B. Sportart, Ländernamen, Vornamen, Fahrt- und Sportausrüstung usw.

C Unter Benutzung des 1. bzw. letzten Buchstabens können e i n z e l n e Buchstaben (für 1 neues Wort) angelegt werden, z. B. Berlin, letzter Buchstabe N. Der nächste Spieler denkt an Nürnberg und legt U an. (Hätte er noch R, so könnte er auch diesen Buchstaben noch anlegen.)

D Nur wer zuerst e i n eigenes vollständiges Wort legen kann, kann sich am Anlegen beteiligen.

E Wir spielen das Spiel verdeckt in der Hand. Wer zuerst all seine Karten in der Hand zu Worten geformt hat, hat gewonnen. Alle Karten bei den Mitspielern gelten als Fehlpunkte oder nur die Karten, die k e i n e Worte bilden.

F Es ist erlaubt, jeweils (wenn man dran ist und eine Karte gewonnen hat) e i n e beliebige Karte auch wieder (in die Mitte hin umgedreht) a b z u l e g e n.

2033 Schwindler. (2—10) Kartenverteilung und Spielweise wie Stotterer. Die passenden Buchstaben werden jedoch n i c h t o f f e n abgelegt, sondern einzeln verdeckt! Jeder legt 1 Karte verkehrt (mit dem Buchstaben nach unten) wieder in Tischmitte. Jeder n e n n t dabei den Buchstaben Es gilt, 1. das Wort weiterzubilden und 2. einen evtl. fehlenden Buchstaben, auch wenn man diesen nicht hat, einfach zu nennen. Ein Spieler, der an der richtigen Aussage über die abgelegte Karte zweifelt, ruft: ‚Schwindler!' Die zuletzt auf den Tisch gelegte Karte muß umgedreht werden Kann der letzte Spieler nicht das Wort nennen, was er zusammenstellen wollte, so muß er seine Karte und noch die 3 letzten Karten dazu an sich nehmen. Hat sich der Rufer geirrt, so muß er selbst die 2 letzten Karten nehmen. Wer zuerst keine Karten mehr hat, ist Sieger. Aufschreiben der restlichen Karten = Minuspunkte.

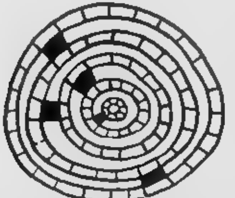
B Dasselbe mit 1 gewöhnlichen Kartenspiel: 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, As. Wer zuerst keine Karten mehr hat, beendet damit das Spiel. Die übrigen Kartenbesitzer müssen die Punkte ihrer Karten zusammenzählen. Diese werden aufgeschrieben.

C Haben wir kein Kartenspiel, so schneiden wir uns selbst 4 x 11 Karten aus einem Karton und numerieren diese von 1—11. (Viermal 1—11 Karten!)

2034 Schwarzer Peter. (2—8) Je 2 Karten gehören zusammen und tragen das gleiche (oder ähnliche, aber mit demselben Zeichen, Zahl, Symbol versehene) Bild. Nur 1 Karte, der ‚Schwarze Peter', ist allein im Spiel. Der Kartengeber läßt sich vom linken Nachbar 1 Karte ziehen und dieser vom Nächsten und reihum. 2 zusammengehörende Karten werden abgelegt. 1 Spieler bleibt mit dem Schwarzen Peter übrig und diesem wird mit 1 angebrannten Korken (Ruß) die Nase usw. geschwärzt.

2035 Denk fix. (2—14) Heinz, unser Professor, hat auf etwa 50 Visitenkarten Fragen der Allgemeinbildung (Geschichte, Erdkunde, Jugendbewegung, Naturkunde, Scherzfragen) geschrieben und auf der Rückseite die Beantwortung. Heinz mischt die Karten, hebt sie nacheinander ab und liest die Fragen vor. Wer zuerst die Frage richtig beantwortet, erhält die Karte als Pluspunkt.

2036 Blinder Passagier. (2—6) Spielplanzeichnung von Mensch ärgere Dich nicht. Wir brauchen aber flache Steine oder Papierhütchen. (Verschieden bemalte Pfennige). Der feindliche Stein, den 1 Spieler im Spiel erreicht, wird nicht rausgeschmissen, sondern man setzt sich auf ihn drauf und läßt sich mitnehmen und vor dem eigenen Ziel absetzen. So können viele Steine als blinde Passagiere ohne zu würfeln ans Ziel gelangen. (Der unterste Stein nimmt mit!)
B Nicht der unterste, sondern der oberste Stein muß die anderen als blinde Passagiere mitnehmen.
C Vor dem Ziel muß jeder blinde Passagier selbst durch Würfeln zeitig aussteigen oder zurücklaufen.
D Der Stein, der 1 oder mehrere blinde Passagiere mit sich führt, muß zuerst gezogen werden, d. h. bevor 1 anderer Stein derselben Farbe vorgerückt werden darf!



2037 Brücken-Spiel. (2—4) Die Spielplanzeichnung besteht aus 6 Kreisen mit eingeteilten Spielfeldern. Der äußerste Kreis ist z. B. in 20 Spielfelder unterteilt. Der nächste Kreis nur in 16 usw. (da die Ringe immer kleiner werden). Der 6., mittlerste und kleinste Kreis ist das Ziel. Zu ihm führt nur eine Brücke.

Die Kreise sind untereinander durch je drei Übergangsfelder (Brücken) verbunden. Treffen wir 1 Gegner, so fliegt dieser hinaus. Jeder Spieler muß mit seinen Steinen solange im Kreis herumlaufen, bis er genau einen Brückenpunkt erreicht bzw. erwürfelt. Nur so gelangt man in ‚höhere Kreise'!



B Die **B r ü c k e n** sind Freiplätze und können von beliebig vielen Spielern als **P a r k p l ä t z e** benutzt werden.

2038 Autorennen. (2—5) Spielplan mit ovaler Rennbahn. Am Start stehen die Spieler mit je 4 Fußgängern. Starterlaubnis nur durch Würfeln einer 1. Im 9. Spielfeld stehen 7 Autos bereit. (Bei 3 Mitspielern stehen nur 5, bei 2 Spielern nur 3 Autos auf dem Parkplatz.) Der Fußgänger setzt sich in 1 Wagen und darf nur so durchs Ziel. Fußgänger und Rennwagen bekämpfen sich unterwegs. Trifft 1 Fußgänger durch Würfelglück 1 Rennwagen, so wirft er den Fahrer 'raus und setzt sich selbst rein. Trifft 1 Rennwagen auf 1 Fußgänger, so muß dieser zurück zum Start. (Überfahren!) Trifft 1 Auto ein 2. Auto (Zusammenstoß), so muß das 2. Auto einmal (mit Würfeln) aussetzen!

2039 Flugzeug-Rundflug. (2—6) Wir zeichnen möglichst maßstabsgerecht 1 Karte unserer Heimat auf (engere Heimat, Land, Deutschland, Europa, Welt). Unser Rundflug führt über die wichtigsten Städte. Die Fluglinie hat ca. 40 Spielfelder (Städte oder Punkte) und Schwierigkeiten. Z. B. Notlandung: zweimal aussetzen. Verflogen: die Augenzahl des nächsten Wurfes zurücksetzen. Gegenwind, nochmal würfeln, aber zurücksetzen. Rückenwind: nochmal würfeln. Guter Flughafen, gut erholt: der nächste Wurf zählt doppelt. Schlechter Flughafen, schlechter Start: der nächste Wurf zählt die Hälfte. Motorschaden: einmal aussetzen. Schönwetter: 3 Felder weiter. Schlechtwetter: 3 Felder zurück. Treffen sich 2 Flugzeuge, so muß das erste warten, bis das zweite gestartet ist. Jeder Mitspielr will seine 4 Flugzeuge möglichst schnell zum Ziel bringen.

2040 Weltreise. (2—5) Wir zeichnen 1 Weltkarte (oder Fantasiekarte) mit ca. 40 einzelnen Spielfeldern oder Punkten, die die einzelnen Städte oder Reiseabschnitte darstellen. Diese Punkte werden hintereinander zu 1 einzigen Rundreise verbunden. Es treten die Schwierigkeiten auf, die schon beim Flugzeug-Rundflug beschrieben sind. Erfindet selbst Möglichkeiten. Wir können nun folgende verschiedene Spielregeln verwenden.

B Treffen wir auf 1 fremden Stein, fliegt dieser hinaus.

C Treffen wir auf 1 fremden Stein, so setzen wir uns auf diesen und lassen uns mit ans Ziel nehmen.

D Treffen wir auf 1 fremden Stein, so müssen wir diesen mit durchs Ziel nehmen.

E Treffen wir auf 1 fremden Stein, so setzen wir uns auf diesen und versuchen, ihn als Gefangenen mit durchs Ziel zu nehmen. In diesem Fall muß jede Mannschaft aus 5—8 Steinen bestehen, sonst stirbt sie zu rasch aus. (Dabei können sich auch mal 2 Spieler zusammentun und die Gefangenen austauschen.)

F Treffen wir auf 1 besetztes Feld, so müssen wir warten, bis der andere weitergesetzt hat.

G Etwa jedes 7. Feld ist Ruhefeld. Aus diesem können beliebig viele Steine stehen.

H 2 Steine e i n e r Patei auf 1 Feld bilden 1 Sperre und können nur durch Erscheinen zweier anderer Steine zum Weitergehen bewegt werden. Die beiden ‚Blokadebrecher' müssen von derselben Farbe sein und sich 1 Feld hinter der Blockade zusammen aufstellen.

I 3 Steine einer Farbe bilden 1 Blockade und lassen niemanden durch, wenn nicht 3 Blockadebrecher sich dahinter stellen.

2041 Reisen auf der Landkarte. (2—6) Wir brauchen 1 gr. Fahrplan und vereinbaren 1 entferntes, aber kl. Ziel, was nur durch Umsteigen erreicht werden kann. Jeder schreibt auf 1 Blatt Papier die g e s c h ä t z t e Anzahl Kilometer, den Fahrpreis und die Fahrzeit. Dann schaut jeder reihum in den Fahrplan und muß in ca. 5 Min. 1 günstigen Zug heraussuchen und aufschreiben (Kilometerzahl und Preis). Abfahrt vom Heimatort frühmorgens. (Am besten besorgt sich jeder Spieler 1 alten Fahrplan.)

2042 Flohspiel. 2—5) Wir haben (verschieden angemalte) Pfennigstücke, 1 Tasse und 1 Decke auf dem Tisch. Aus ca. 90 cm Entfernung beginnen wir mit unseren Pfennigen abwechselnd den Wettlauf in die Tasse. Die Flöhe lassen wir durch den Fingernagel oder durch 1 Groschen hüpfen.

B Jeder kann beliebig oft knipsen. Wer amm schnellsten seine Flöhe in der Tasse hat, ist Sieger.

C Alle gegen Alle. (Ohne Tasse) Wir versuchen die anderen Flöhe einzukassieren. Wir knipsen unsere Pfennige in Tischmitte. Wem es gelingt, sich a u f andere Münzen zu legen, kassiert diese ein. Reihum wird geknipst. (Flohspiel kostet ca. 90 Pf.)

2043 Groschenrennen. (2—6) Tisch mit Tischdecke. Auf 1 Seite hat jeder Spieler seinen Groschen. Wer durch abwechselndes Kratzen an der Decke seinen Groschen zuerst zum a n d e r e n Tischende befördert, hat gewonnen. O d e r beliebiges Kratzen. (So oft und schnell man es schafft!) Wer ist zuerst drüben?

2044 Groschenknipsen. (2—5) Auf 1 glatten Tisch zeichnen wir einen 10 cm großen Kreidekreis. Aus 60 cm Entfernung knipsen wir a b - w e c h s e l n d jeder einmal. Wer am schnellsten seine 4 Groschen im Kreis hat, ist Sieger.

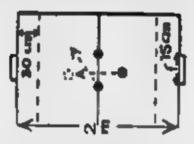
B Es ist erlaubt, den Gegner wegzuschießen.

C Jeder hat 2 Groschen. Wir müssen 1 Groschen gegen den 2. Groschen knipsen und so die Groschen ins Ziel bringen.

D Groschenschießen: Wir knipsen aus 50 cmc Entfernung nur einmal Ist der Groschen im Kreis gelandet = 2 Punkte, auf der Kreislinie = 1 Punkt.

E Wir zeichnen 1 Scheibe (Quadrat, Dreieck) mit ca. 5 Feldern (mit verschieden hohen Nummern) auf den Tisch. Vom Ende des Tisches knipsen wir Münzen in die Felder, Punkte zählen!

2045 Fußball auf dem Tisch. 2 Mann (oder allein) Wir zeichnen mit Kreide 1 Fußball-Feld mit 2 Toren und der Mittellinie auf den Tisch. 2 Groschen werden nebeneinander mit 10 cm Zwischenraum auf die Mittellinie gelegt. Wer Anstoß hat (hierum kann gewürfelt oder geknobelt werden. Bild oder Zahl) legt den 3. Groschen 10 cm v o r die beiden anderen Groschen auf s e i n e Seite.



Es gilt nun, 1 Groschen immer d u r c h die beiden anderen Groschen hindurchzuschießen Beim 1. Mal ist es leicht (direkter Torschuß verboten). Beim 2. Schuß muß aber einer von den beiden auf der Mittellinie liegenden Groschen durch die beiden anderen hindurchgeschossen werden. Ein Groschen darf nie 2x hintereinander geschossen werden. Jeder bleibt solange am Spiel, wie er ,ordnungsgemäß' den Ball (d u r c h die beiden anderen Steine) schießt. Gelingt ihm dies nicht mehr oder geht ein Stein ins ,Aus' (aus dem Spielfeld usw.), dann kommt der 2. Spieler dran.

B Dasselbe auf der Straße. Hier wird gegen Steine getreten. Tore ca. 3 m entfernt.

C 11-Meter-Schießen. Die beiden Groschen in der Mitte bleiben liegen und bilden das Tor. Abwechselnd schießt jeder Spieler von seiner Seite (Tischkante) aus.

D Auf-Tor-Schießen. Jeder der beiden Spieler hat sein Tor an seiner Seite aufgezeichnet. Schüsse werden von Tor zu Tor geschossen.

E Wir spielen mit 2 Groschen (wie ,Groschenknipsen'), wobei immer 1 Groschen den anderen anstoßen muß. Wenn 1 Spieler nicht trifft, kommt der 2. Spieler dran.

F Jeder Spieler hat 2 Groschen und beginnt von seinem Tor aus. Abwechselnd schießt jeder einmal.

G Jeder Spieler hat 3 Steine und beginnt bei seinem Tor. Spielweise wie unter A (Zeichnung).

2046 Tisch-Hockey. (2—6) Tisch möglichst mit Latten einfassen. Jeder Spieler hat 1 Bleistift und darf jeweils 1 Stoß tun. 1 Münze dient als Ball und wird hin- und hergeschossen. Jede Partei schießt abwechselnd.

B Jeder schießt ununterbrochen.

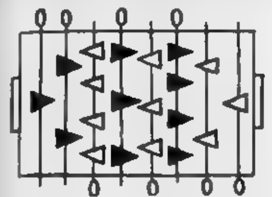
C Dasselbe auf dem Fußboden mit Tischtennisball.

2047 Fußball-Würfeln. 2 Spieler zeichnen sich auf dem Tisch eine 21 Felder umfassende ,Leiter'. Wir würfeln abwechselnd und setzen unseren Fußball (Münze, Knopf) entsprechend.



Zuerst würfeln, w e r Anstoß hat. Der Anstoß erfolgt 2 Felder v o r dem Mittelfeld. Jeder rückt so viel Felder vor, wie er Augen

würfelt. Abwechselnd würfeln. Wer über die Grenzen des Gegners vorrückt, hat 1 Tor geschossen. Dann Mitte: neuer Beginn.



2048 Fußball-Apparat. (2—6) 80 x 120 cm gr. Kasten mit ca. 25 cm hohen Seitenwänden. Seitlich sind 8 — auf beiden Seiten je 4 — bewegliche Stangen. angebracht. Diese Stangen tragen feste Holzfiguren und sind drehbar und mit Bewegungsmöglichkeit nach rechts und links. (Die beiden äußersten Stangen je 1 Torwart.)

Das Spiel ist spannender als Tischtennis und bietet 2 bis 6 Spielern beste Unterhaltung!

(Dieser Apparat ist patentrechtlich geschützt; Nachbau nur in Einzelstücken erlaubt.) Das UNIVERSUM-Tischfußballspiel kostet nur 98 DM.

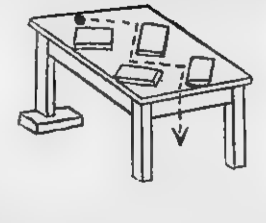
2049 Stangen-Fußball. Ca. 80 x 120 cm gr. Kasten. Durch 1 einfache Konstruktion wird das Spielfeld mit Hilfe zweier Querwände in 3 Abteilungen geteilt: Mittelfeld und je 1 Torfeld. Seitwärts werden je 4 Öffnungen angebracht, durch die man Stöcke schiebt. Das Mittelfeld hat seitlich je 2 Öffnungen, für die Stöcke und die Torfelder je 1 Öffnung und an den beiden Längsseiten noch 1 Öffnung für den Torhüter. Die Querwände haben ebenfalls 2 Tore. Es können 2 bis 10 Spieler mitmachen, denn es sind insgesamt 10 Öffnungen rundherum.

2050 Angeln. (1—6) Wir fertigen und kl. 5 bis 10 cm gr. Fische aus Pappe an und versehen diese mit verschieden hohen Zahlen. In das Maul der Fische kommt ein Ring aus Eisen oder 1 Eisenknopf Dann holen wir uns einen ca. 30 x 30 cm großen Karton, der ca 25 cm hoch ist. Der Deckel wird entfernt, die Außenwände bemalt. Die Fische werden in dies ‚Aquarium' hineingeworfen und mit 1 Angel, an der 1 kl Magnet hängt, herausgefischt. (Es genügt auch magnetisch gemachtes Messer). Reihum wird geangelt Keiner darf hinsehen.
Entweder nach Zeit angeln oder bis jeder 1 Fisch hat. Wer die meisten Fische bzw. die höchste Punkt-Zahl hat, ist Sieger.

2051 Groschenwerfen. (2—5) Jeder wirft seinen Groschen von 1 bestimmten Entfernung aus möglichst nah an 1 Strich Stein, Stab oder Wand. Wer dem Ziel am nächsten kommt, kassiet die anderen Groschen (oder Steine) ein.

B Der Sieger muß die Groschen auf den Handrücken legen, die Münzen hochwerfen und wieder affangen. Wer das nicht schafft, zahlt seine Leute wieder aus. (Oder nur Herausgabe der nicht aufgefangenen Münzen.) Die Groschen gelten nur als Spielmarken und werden nach dem Spiel zurückgegeben, denn wir sitzen nicht im Wirtshaus und spielen um Geld.

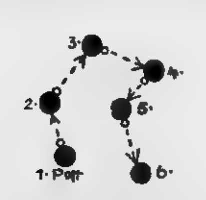
2052 Kugelrollen. (1—4) Stell 1 Tisch etwas schräg. Auf der glatten Tischplatte lege ca. 10 Bücher so, daß 1 Kegel (Murmel) möglichst langsam herunterrollt. Die Bücher immer gegeneinander stellen, so daß die Kugel bei 1 Buch herunter und beim nächsten wieder etwas hochrollt.



Wessen Kugel rollt am langsamsten? Schaut auf die Uhr. Die Bücher kann jeder verändern, wie er will.

B Draußen 1 halbfeuchter Sandberg. (Oder 2 gleichhohe und gleich dicke Berge.) Von der Spitze lassen wir unsere Kugel in Spiralen um und durch den Berg möglichst langsam herunterlaufen.

2053 Golfspiele. (2—4) 3 bis 5 Löcher im Abstand von je 1 bis 2 m (je nach Gelände). Wir knipsen abwechselnd von Loch zu Loch. Wer mit den wenigsten Schüssen seine Kugel am Ziel hat, gewinnt die anderen Kugeln. Wer seine Kugel in ein Loch schießt, darf weiterspielen; er legt seine Kugel neben das Loch und schießt (knipst) von da aus zum nächsten Loch.

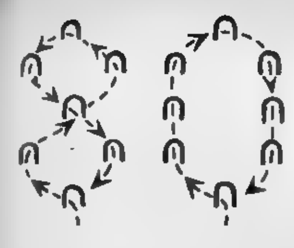


B Im Zimmer zeichnen wir die ‚Löcher' mit Kreide auf den Boden oder legen Tore bzw. Hindernisse an (Bücher, Klötze, Drahttore usw.); um diese Hindernisse muß herumgespielt werden. Statt Kugeln nehmen wir Münzen.

C Tisch-Golf. Wir zeichnen mit Kreide einige Kreise (= Löcher) auf den Tisch und knipsen die Steine (Münze)mit dem Finger oder Bleistift.



2054 Zimmer-Krocket. (2—10) In der Form einer 8 werden 7 Tore aufgestellt (siehe Krocket). Tore werden aus Draht gebogen und in Holzklötzen befestigt. Wir basteln uns Schläger aus 80 cm langen Stäben, die unten einen runden Klotz haben (wie 1 Hammer) Es gilt, 1 Ball (im Zimmer 1 flaches Holzstück) durch alle Tore nacheinander zu treiben. Jeder Spieler muß mit j e d e m Schlag d u r c h ein Tor schießen, sonst kommt der nächste Spieler dran. Es ist erlaubt, seinen geienen Ball gegen andere Bälle zu schlagen und die anderen so wegzuschlagen.



B Die Anordnung der 8 Tore kann auch in Form einer 0 erfolgen: 3 Tore rechts, 3 Tore links, 1 Tor oben, 1 Tor unten oder 4 Tore rechts und 4 Tore links. (1 Malstange befindet sich oben und unten.) Das Mal muß mit dem Ball umspielt werden.

C Statt Drahttore stellen wir numerierte Konservendosen auf. Um diese muß in bestimmter Reihenfolge herumgespielt werden.

2055 Ordnen. (1—5) Karten mit Nummern von 1 bis 20 bzw. mit drei- und vierstelligen Nummern. Ganz rasch der Reihe nach sortieren. Wer kann es am schnellsten?

B Auf 1 Blatt die Nummern von 1—20 kreuz und quer aufschreiben. Mit 1 Bleistift der Reihe nach verbinden. Wer kann es am schnellsten?

2056 Münzen-Springen. (Einsiedlerspiel!) 10 Groschen liegen in 1 Reihe. Es gilt mit 1 Münze über z w e i andere zu springen und auf die folgende (= 3. Münze) draufzulegen. Dieses wird so lange wiederholt, bis es 5 Paare sind. Aber j e d e s m a l 2 Münzen überspringen: Entweder 2 nebeneinander liegende oder 2 übereinander liegende (Paar).

2057 Reifen werfen. (2—6) Jeder Spieler holt sich eine 50 cm lange Gerte und fertigt hieraus 1 Reif an. (Kreisrund biegen und mit Bindfaden so zusammenbinden.) Die Reifen werden mit der Hand geworfen. Oder mit 1 Stock ‚abgeschossen': Die linke Hand hält den Reif fest und die rechte Hand schießt mit dem Stock den Reif zum Gegner. Auffangen des Reifens mit dem Stock. So gegenseitiges Zuspielen.

2058 Alle Drei. (2) Wir teilen ein 9 x 9 cm gr. Viereck, Karton, in 9 gleichgroße Felder. Jeder Spieler hat 3 gleichfarbige Spielsteine. (Knöpfe, Münzen). Abwechselnd, wie bei der Mühle, setzt jeder seine Steine und versucht sie in 1 Reihe zu bringen. Abwechselnd wird geschoben.

2059 Platzwechsel. (1) Wir zeichnen 7 Stühle nebeneinander = 7 kl. Felder. Das mittelste Feld bleibt frei. In die 3 Felder rechts legen wir rote Spielsteine und in die 3 Felder links schwarze. Es gilt, die Plätze der Steine zu vertauschen. Man darf vorwärts (aber nicht zurück) e i n e n Platz vorrücken. Man darf auch jeweils 1 Stein überspringen, aber nicht zurückspringen. (Mit 1 Stein mehrere Sprünge hintereinander zu machen, ist erlaubt!)

2060 Ordnung muß sein. (1) Auf einem quadratischen Spielfeld sind 16 gleichgroße quadratische Felder gezogen. In diese kl. Felder setzen wir 15 Spielmarken, die von 1 bis 15 numeriert sind. (Spielmarken aus Pappe, Holz, Metall). Es gilt, in kurzer Zeit — nur durch Ver-

schieben — die Marken zu ordnen von 1 bis 15 oder umgekehrt von 15 bis 1. (Leichter ist es, die Zahlen von rechts n a c h links anzuordnen.)

B Die Spielmarken sind von oben nach unten von 1 bis 15 geordnet. Es gilt, diese nun von unten nach oben zu ordnen.

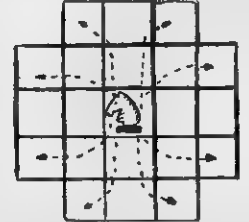
2061 Buntes Alphabet. (1—8) Statt (wie oben) Zahlen nehmen wir die wichtigsten 15 Buchstaben des ABC. Wir wählen die Buchstaben, die am häufigsten vorkommen. REINE AUTOS und andere.

B Wir bauen 1 gr. buntes Alphabet mit 6 Reihen untereinander zu 9 Buchstaben — aber mit 2 Leerfeldern — und konstruieren ganze wir die wichtigsten Buchstaben — Reine Autos — je dreimal. B, C, D, E, F, G, H, K, L, M, W je zweimal. Auf J, P, Q, V, X, Y, Z Sätze. Bei diesen 52 Buchstaben (6 x 9 = 54 — 2 = 52) nehmen wird verzichtet.

2062 Dürers Quadrat. (1—2) Es besteht aus 4 x 4 = 16 Feldern und enthält die Zahlen von 1 bis 16. Dieses Quadrat zeichnete der große deutsche Maler Dürer 1514 auf einen Kupferstich. Es gilt, die Zahlen so zu ordnen, daß die Summe der Zahlen senkrecht und waagerecht immer 34 ergibt. (Die beiden Diagonalen ebenfalls = 34.)

2063 Gedränge. (1—2) Quadrat von 5 x 5 = 25 Felder auf dem Schachbrett abteilen oder selbst anfertigen. Jeder Spieler stellt seine 12 Steine auf 1 Seite auf. Das mittelste Feld, das 25., bleibt frei. Es gilt, nun durch Schieben oder Überspringen eigener oder fremder Steine die Seiten zu wechseln. Die weißen Steine beziehen die schwarzen Felder und umgekehrt. Nur Schieben (oder Springen). Kein Wegnehmen!

2064 Rössel-Sprung. (1—2) Aufstellung und Spielart wie ‚Gedränge". Die Steine springen im Rössel-Sprung d. h. über Eck. Das Pferd kann in allen 4 Richtungen springen und zwar jeweils je 2 Felder in allen Richtungen und dann 1 Feld nach rechts oder links. Es gibt also insgesamt 8 Sprungmöglichkeiten. Vergleiche ‚Schach'!



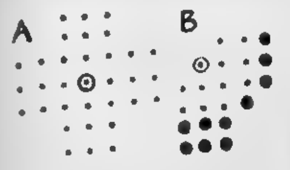
2065 Holz-Haufen. (2—6) Aus 1 beliebig zusammengeschichteten Streichholzhaufen versucht jeder Spieler soviel Hölzer (= Pluspunkte) zu nehmen wie er vermag. Es gilt, reihum mit 2 Hölzern 1 Streichholz nach dem anderen fortzunehmen, ohne das sich 1 anderes Hölzchen rührt. Stößt der Spieler 1 anderes Hölzchen herunter oder wird 1 Hölzchen verschoben, so kommt der Nachbar dran.

2066 Mikado. (1—5) Wir halten 1 Bündel Hölzer (ca. 30 Streichhölzer oder Zahnstocher) etwa 20 cm über 1 Tisch und lassen es fallen.

Unter diesen weißen Hölzern liegen 5 bunte. Diese zählen je 3 Punkte. Jeder kann solange Hölzer abnehmen oder herausholen, bis er ein anderes Holz anstößt und dadurch dessen Lage verändert (bewegt!). Punkte zählen!

B Wir greifen mit 2 Hölzern.

2067 Einsiedlerspiel. (1) Wir zeichnen 1 Spielplan mit 33 Feldern, so daß 2 Dreierkolonnen 1 Kreuz bilden: A. (Es können auch 37 Felder sein, wenn wir an den 4 inneren Ecken noch je 1 Feld hinzunehmen: B.)



Wir fertigen uns nun 32 Spielsteine an (Karton, Münzen, Knöpfe) und verteilen diese. 1 beliebiges Feld bleibt frei. Es gilt, so schnell wie möglich durch Überspringen eines Steines (mit 1 anderen Stein) das Feld bis auf 1 Stein restlos zu räumen. Jeder übersprungene Stein wird entfernt. Zähle die benötigten Sprünge!

B Ganz große Knobler verlängern die Dreierkolonnen noch beliebig und füllen den Zwischenraum aus.

C Bastler nehmen 1 Sperrholzplatte, bohren Löcher hinein und spielen mit Streichhölzern oder dickeren Stäben (oder Kugeln).

2068 Puzzlespiel. (1) Auf Sperrholz kleben wir 1 buntes Bild oder auch 1 Landkarte auf. Dann zersägen wir es mit der Laubsäge in kl. Drei- oder Vierecke, Schlangen, Kurven, Kreise usw. Wer setzt das Bild wieder ganz rasch zusammen?

B 1 Ansichtspostkarte wird in 4 x 7 = 28 Vierecke geschnitten. Jeder Spieler bekommt 1 Karte. Wer ist der schnellste?

C Unter 2 oder mehr Spieler werden die Vierecke einer oder mehrerer Karten verteilt. Gemeinschaftlich zusammensetzen.

D Rolf legt 1 einzelnes Stück (Viereck) offen in die Mitte. Reihum kann der rechte Nachbar, wenn er hat, 1 passendes Stück ansetzen. Kann der Nachbar nicht ansetzen oder zögert er, kommt der nächste dran.



2069 Pyramidenbau. (1) Wir schneiden aus Pappe 7 Vierecke aus: ein Viereck immer etwas größer als das andere. Dann zeichnen wir 3 gleichgroße Vierecke auf den Tisch und bauen unsere Pyramide in einem dieser Vierecke auf. Unsere Aufgabe ist es, unsere Pyramide in einem a n d e r e n Viereck aufzubauen.

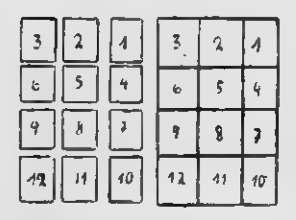
Hierbei darf immer nur e i n e Scheibe bewegt werden und nie 1 große Scheibe a u f 1 kleine Scheibe gelegt werden. Das dritte freie Viereck ist ‚Hilfsbauplatz'.

B Dasselbe mit 8 oder mehr Scheiben. (Oder zu Beginn erst nur 3, 4 oder 5 Scheiben.)

2070 Schnipp-Schnapp. (6—12) Wir nehmen soviel Quartett-Karten, daß jeder Spieler ca. 10 Karten bekommen kann. Die Quartette müssen sehr deutlich gezeichnet sein; am besten je 4 verschiedenfarbige Herzen oder Vögel, Dreiecke, Häuser, Kirchen usw. Leo mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig. Alle Spieler legen ihre Karten als Stapel (Bild nach unten!) vor sich. Auf Leos Kommando ‚Schnipp' müssen alle Spieler gleichzeitig ihre oberste Karte offen (vor ihren Stapel) zur Mitte hinlegen. Entdeckt ein Spieler ein zu s e i n e r aufgedeckten Karte 1 p a s s e n d e s Bild bei einem Mitspieler, so ruft er ‚Schnapp!' und kann dessen Karte kassieren. Die kassierte Karte kommt zuunterst in den verdeckten Stapel. Die a u f g e d e c k t e n Karten bilden vor jedem Spieler 1 n e u e n Stapel. Wird die oberste Karte geschnappt, gehen alle darunter liegenden Karten verloren. Hat ein Spieler fälschlich ‚Schnapp' gerufen, muß er seine oberste Karte in die Mitte legen. Auch dieser Kartenstapel in der Mitte kann mitgeschnappt werden! Wer zum Schluß die meisten Karten hat, ist Sieger. Schluß ist, wenn 1 Spieler keine Karten mehr hat.

B Spieler, die schon alle Karten verloren haben, können durch richtiges Schnapprufen wieder Karten erlangen und bekommen dann jeweils 2 Stapel: den zweier Mitspieler oder den Stapel eines Spielers und den Stapel der Mitte. Irrt sich 1 Spieler ohne Karten, dann muß er endgültig ausscheiden.

C Beim Schnapprufen bekommt der Rufer nur die 3 obersten Karten von dem aufgedeckten Stapel als Beute.



2071 Frage und Antwort. (2—10) 100 Fragen. Wir nehmen so viel Postkarten wie Spieler. Jede Karte wird in 12 gleiche Teile zerschnitten und von 1—12 numeriert. Zu jeder zerschnittenen Postkarte gehört 1 unzerschnittene Postkarte, die L e g e k a r t e (oder ein entsprechend großes Stück Karton). Die Legekarte ist ebenfalls von 1—12 numeriert, aber die Nummern laufen umgekehrt, z.B. 1. Zeile 3, 2, 1. Zweite Zeile: 6, 5, 4 usw. Auf die zerschnittenen Karten schreiben wir jeweils 1 Frage und auf die Legekarte die entspr. Antwort. Jeder Spieler bekommt 1 Legekarte. Die (zerschnittenen) Kärtchen werden von Gerd gemischt und einzeln vorgelesen. Wer die Antwort auf seiner Legekarte wiederfindet, liest diese sofort laut vor und erhält das zugehörige Kärtchen. Wer zuerst seine Legekarte ganz zugedeckt, also 1 vollständige Postkarte hat, ist Sieger. Die Fragen nehmen wir aus verschiedenen Gebieten, Erdkunde, Waldläufer-Kunde, Literatur, Religion, Katechismus, Allgemeinbildung, Knigge usw.

B Ohne Legekarten: Der Spieler, der zuerst die Frage richtig und vollständig beantwortet, bekommt die Karte = 1 Pluspunkt.

2072 Spitz paß auf! (3—8) Gewöhnliches Kartenspiel. Jeder Spieler bekommt gleichviel Karten, die er in 1 Päckchen — mit dem Bild nach unten — vor sich legt. Der Kartengeber legt nun seine oberste Karte offen in die Mitte. Jeder Spieler muß nun reihum wenigstens 1 passende Karte in der Mitte ablegen! (Die Karte paßt, wenn sie sich in der richtigen Reihenfolge 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, As an die schon in der Mitte liegende Karte anschließt.)
Hat nun der Kartengeber seine oberste Karte in der Mitte offen hingelegt, nimmt der linke Nachbar seine oberste Karte und schaut nach, ob diese ‚paßt'. Paßt seine Karte, legt er sie auf die schon dort liegende Karte offen obendrauf. Paßt sie nicht, legt er seine Karte offen neben seinen Stapel und schaut die nächste Karte an, usw. bis er 1 Karte zur Mitte ablegen kann. So reihum alle Spieler. Wer zuerst alle Karten los ist, hat gewonnen.
Hat ein Spieler eine passende Karte in der Mitte abgelegt, so kann er die nächste Karte (übernächste usw.) auch in die Mitte ablegen, wenn diese alle passen!
Die Hauptsache ist folgendes: Kann 1 Spieler seine Karte nicht in der Mitte ablegen, weil sie nicht paßt, dann kann er sie bei jedem beliebigen Mitspieler ablegen, wenn dies gerade fortlaufend paßt! Nutzt jedoch 1 Spieler diese Chance nicht aus, so ruft 1 Mitspieler ‚Spitz paß auf!', und der nächste Spieler ist an der Reihe. (Er darf also jetzt keine Karte mehr aufdecken und ablegen.)
B Jeder Spieler darf nur seine 3 obersten Karten umdrehen und wenn es paßt — ablegen. (Entweder in der Mitte, oder wenn dies nicht paßt, bei 1 Mitspieler.)

2073 Sandschneiden. (2—6) Wir nehmen 1 Tasse voll Sand und legen 1 Ring unten hinein. Dann wird die Tasse umgekippt und hochgehoben. Reihum schneidet jeder mit dem Messer 1 Stückchen von dem Sandberg ab. (Oder mit 1 Stock wegkratzen.) Der Spieler, bei dessen Sandwegnahme der Ring fällt, muß diesen mit dem Mund wieder aufnehmen.

2074 Karten erraten. (2—8) Hans mischt die Karten, stößt sie zusammen (sieht dabei die unterste Karte unauffällig an) und legt sie zu beliebigen etwa 5 Päckchen kreuz und quer auf den Tisch. Er bittet Georg, von 1 beliebigen Haufen die oberste Karte anzuschauen. Dann legt Hans wieder alle Päckchen aufeinander, aber so, daß die ihm bekannte unterste Karte auf Georgs Karte zu liegen kommt. Hierauf legt Hans von oben angefangen die Karten wirr durcheinander offen auf den Tisch. Nach der ihm bekannten Karte erscheint Georgs Karte. Hans merkt sich die Karte genau, macht aber noch einigen Hokuspokus, Mischen, geheimnisvolles Auszählen, um dann Georgs Karte vorzuzeigen.

2075 Tinte in Wasser verwandeln. In 1 Glas legen wir 1 Stück schwarze Seide genau ins Glas rund herum. Zum Beweis, daß es sich

wirklich um Tinte handelt, tauchen wir 1 weißen Streifen Papier hinein und holen ihn schwarz wieder heraus. (Der Streifen ist auf der Vorderseite weiß; Rückseite schwarz. Oder wir hatten 1 schwarzen Streifen vorher hineingelegt.) Dann werfen wir ein Tuch über das Glas und unter Beschwörungsformeln ziehen wir das Tuch und gleichzeitig die Seide aus dem Glas heraus.

2076 Rotwein und Weißwein. In den Flaschenhals kleben wir mit Wachs oder mit Heftpflaster auf 1 Seite einige Körnchen Kaliumpermanganat, das beim Überfließen des Wassers Rotfärbung ergibt. Die Flasche — andersherum gedreht, gibt Weißwein. (Kaliumpermanganat in jeder Apotheke 1 paar Körnchen für 1 Pfennig oder umsonst zu haben.)

2077 Goldstück verschwinden lassen. Wir nehmen das Goldstück in die Hand, legen 1 Tuch darüber und lassen es hörbar in 1 Wasserglas fallen. Das Goldstück ist verschwunden, weil wir 1 Stückchen Glas in das Wasserglas hineinfallen lassen und das Goldstück in 1 Tuch verborgen halten.

2078 Der unsichtbare Faden. Schwarzer Zwirnsfaden oder Frauenhaar ermöglichen uns viele Kunststücke. Wir klemmen 1 Ende des Fadens zwischen die Finger oder befestigen es am Zauberstab. Am anderen Ende können wir beliebige Dinge tanzen, schweben lassen usw. Z.B. 1 ausgeblasenes Ei kann man aufrecht hinstellen ohne daß es hinfällt (das Ei des Columbus), oder das Ei balanciert auf der Stuhllehne entlang usw. Wir befestigen an den Faden (1 Haar) mit Wachs oder 1 Gummilösung 1 zigarettengroßes Papierröllchen oder bunte Papierschlange. Diese lassen wir aus 1 Hut oder Flasche herauskommen.



Statt Senken oder Heben der Arme, Senken oder Heben des Hutes (an dem der Faden befestigt ist). Auch 1 Bleistift aus der Flasche steigen lassen.

B Schlangenbeschwörung. Den Faden befestigen wir an der Spitze 1 Blockflöte, mit der der indische Fakir 1 Schlange aus 1 Korb oder Hut herauslockt.

C Den Faden befestigt der Fakir an der Turbanspitze (Hutkrempe) und mit Beschwörungen wird die Schlange emporgelockt. Je höher die Schlange, desto höher kann auch der Kopf kommen.

2079 Geschwindigkeitsübungen. (1—2) Zerrissenes Papier zusammenzaubern. Wir zerreißen 1 Stückchen Papier. Den Rest knüllen wir zu 1 kl. Ball zusammen, lassen diesen unbemerkt fallen. Dann geben (werfen) wir 1 Zuschauer 1 zwischen Daumen und Zeigefinger vorher zusammengeballtes, verborgenes heiles Stück Papier gleicher Farbe und Größe zu.

B Wir lassen uns 1 Taschentuch geben und ziehen 1 Zipfel in die linke Hand. Jetzt schneiden wir 1 Stück von einem schon vorher in der Hand verborgenen ähnlichen Tüchlein ab und werfen das heile Taschentuch dem Besitzer wieder zurück.

C Wir holen überall Geldstücke (mit der rechten Hand) heraus, zeigen diese dem erstaunten Publikum und lassen diese Geldstücke, die wir vorher schon in der linken Hand gehalten hatten, hörbar in 1 Gefäß plumpsen, welches wir ebenfalls in der linken Hand halten. In der rechten Hand haben wir ein Geldstück verborgen, das wir angeblich immer wieder aus Ohren, Nasen herausziehen und in das Gefäß fallen lassen.

D Unser Gehilfe trägt das Gefäß hinter uns her und der Gehilfe läßt selbst jeweils die Geldstücke hereinplumpsen, wenn wir unsere Hand über das Gefäß halten.

E Wir haben 3 Hüte. Unter 1 Hut liegt 1 Stückchen Zucker. Wir zeigen es! Dann ißt der Zauberer den Zucker auf und fragt das Publikum, unter welchem der 3 Hüte der Zucker jetzt liegen soll. Wird z. B. der mittlere Hut verlangt, so nehmen wir diesen und setzen ihn aufs Haupt.

2080 Münzen fangen. (1—4) Wir knien auf dem Boden und haben 5 Münzen oder Steine. Diese werden aus ca. 70 cm Höhe auf den Boden fallengelassen, um sie zu verstreuen Wir werfen 1 Münze in die Luft, nehmen eine 2. Münze schnell vom Boden auf und fangen die 1. dazu. So auch mit den restlichen Münzen Beim nächsten Gang müssen jeweils 2 Münzen aufgegriffen werden Beim 3. Gang 3 Münzen gleichzeitig aufgreifen und beim 4. Gang die 4 restlichen Munzen aufgreifen und die restlichen dazu fangen. Zum Abschluß werden die 5 Münzen hochgeworfen und mit dem Handrücken aufgefangen. Die jetzt aufgefangenen Münzen zählen als Pluspunkte. Wer während des Spiels 1 Fehler macht, muß warten, bis er wieder an der Reihe ist und kann dann die Übung fortsetzen. (Oder nochmal von vorn beginnen.)

2081 Ballon-Start. Aus Seidenpapier stellen wir kleine Ballons und quadratische Papierstücke her. Wir fertigen 1 kl. Drahtgestell aus Blumendraht an. Dieses Drahtgestell verbinden wir mit 1 ca. 20 cm langen Zwirnsfaden mit den 4 Enden des Papiers. Auf dem Drahtgestell wird 1 in Spiritus getränkter Wattebausch angezündet und der Ballon steigt.

2082 Reifen-Schlagen. Jeder Spieler hat 1 Reifen und ca. ein 30 cm langes Schlagholz. Wettrennen.

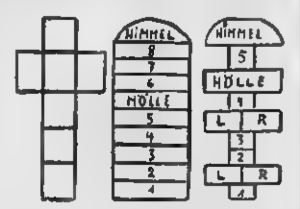
2083 Diabolo. Aus 1 großen Garnrolle schneiden wir die beiden äußeren Teile ab und kleben diese zusammen. Zwei 35 cm lange Stockchen verbinden wir mit einer 50 cm Schnur. Die Rollen legen wir auf die Schnur und bewegen sie schnell auf und ab. Hochwerfen, Fangen.

2084 Jo-Jo. Die beiden Enden einer Garnrolle kleben wir umgekehrt zusammen. In die Mitte der beiden Enden kommt 1 Stuck vom Mittelteil, so daß der Zwischenraum etwa 2 bis 3 mm ist Eine ca. 80 cm lange Schnur wird mit dem Ende um die Mitte verknotet. Aufrollen des Bindfadens, loslassen, heben und senken der Hand.

2085 Spiralball. (2) An einer 3 m hohen Stange ist eine 2,50 m lange Schnur befestigt; an deren Ende 1 fester Ball (Stoff- oder Schlagball)

befestigt ist. Auf dem Boden ist 1 rechtwinkliges Kreuz gezeichnet, im Schnittpunkt steht die Stange. Die 2 Spieler stehen in je 1 entgegensetzt liegenden Viertel Die Spieler schlagen mit 1 Speckbrett oder kl. Tennisschlägern den Ball nach rechts, bzw. nach links. Es gilt die Schnur möglichst weit aufzuwickeln Jeder versucht den Ball bzw. die Schnur in s e i n e r Richtung möglichst oft herumzuwickeln.

2086 Felderhüpfen. Wir zeichnen uns auf dem Boden Felder (ca. 50 cm groß) in Form 1 Leiter, 1 Rechtecks (in Karos eingeteilt), Kreuzform, Schnecke usw. Es gilt, auf 1 Bein hüpfend, von Feld zu Feld zu springen, ohne die Felderstriche zu berühren. Hin- und Rückweg. Wer 1 Fehler macht, scheidet aus und wartet, bis er wieder an der Reihe ist und muß nochmal von vorne hüpfen.



In die Holle darf man weder mit dem Fuß noch mit dem Stein hineinkommen. Im Himmel kann man sich ausruhen und mit beiden Füßen stehen.

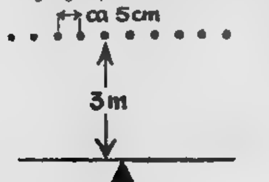
B Beim 1. Mal hüpfen wir mit dem linken Bein, beim 2. Mal mit dem rechten, dann den Stein auf den Kopf legen und durchgehen, den Stein auf die Handspitze legen, den Stein auf die Fußspitze legen und schließlich den Stein hüpfend von Feld zu Feld vorwärtsstoßen.

C Den Stein nacheinander in jedes Feld werfen. Mit dem 1. Feld beginnen. Auf 1 Bein hinterherhüpfen und den Stein aufheben, ohne mit dem 2. Fuß den Boden zu berühren und wieder zurückhüpfen.

2087 Knickern. (Auch Murmeln, Schusser, Glucker, Kullern genannt.) Wir spielen mit Kugeln, Steinen, bunten Bohnen; Spielmöglichkeiten wie beim Groschenwerfen.

B Rainer legt vor einer Grenzlinie, die keiner überschreiten darf, seine Kugel ca. 2 m entfernt hin. Alle Spieler werfen reihum — festgesetzte Reihenfolge — nach der Kugel. Wer Rainers Kugel trifft, behält sie und nimmt seine eigene Kugel dazu. Der nachfolgende Spieler stellt dafür 1 seiner Kugeln auf den Platz.

C Jeder versucht, die vor ihm geworfene Kugel zu treffen. Gelingt ihm das, behält er die getroffene Kugel (nur die Kugel seines Vorgängers).



D Jeder Spieler legt eine seiner Kugeln aus, so daß 1 Linie mit Kugeln (mit Zwischenraum von ca. 5 cm) aufgebaut ist. Reihum wird geworfen. Jeder kassiert die getroffenen Kugeln.

E Wir versuchen in ein ca. 10 cm gr. Loch zu werfen. Alle Spieler, die hereintreffen, teilen sich als Gewinn die draußen liegenden Kugeln.

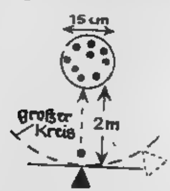


F Jeder Erfolgreiche nimmt a l l e Kugeln, die außerhalb des Loches liegen.

G Die Grube wird kurz vor 1 Wand angelegt. Man muß erst die Wand treffen und dann durch Abprallen in die Grube treffen.

H Wie E, aber die draußen liegenden Kugeln müssen ins Loch geknipst werden (mit Zeigefinger schießen). Reihum spielt jeder so lange wie er mit jedem Schuß 1 beliebige Kugel ins Loch befördert. Wer die letzte ins Loch befördert, bekommt alle Kugeln.

Jeder schießt nur seine evtl. draußen gebliebene Kugel ins Loch. Die l e t z t e n 3 Kugeln gehören den 3 Spielern, die z u e r s t ihre Kugeln ins Loch befördert haben. Verschiedene Abänderungen möglich.
Ca. 3 m von der Grenzlinie entfernt wird 1 Kegelspiel aufgebaut und hiernach mit Murmeln geknipst (mit Daumen und Zeigefinger) oder geworfen. Spielart wie beim Kegeln, oder der schlechteste Spieler gibt seine Kugel dem besten Spieler.



K In 1 Kreis legt jeder Spieler 1 Kugel. Nacheinander darf jeder mit 1 Knicker werfen. Alle Knicker, die er aus dem Kreis treibt, gehören ihm. (2 Spieler oder 2 Parteien: 1 Partei legt ihre Kugeln in den Kreis, die andere wirft. Haben alle geworfen, dann umgekehrt.)

L Wir bauen 1 kl. Pyramide aus 4 Kugeln. Wer die Pyramide umstürzt, gewinnt sie. Ebenfalls 2 Parteien.

M Wir zeichnen 1 ca. 20 cm Kreis. Reihum wirft jeder seine Kugel in den Kreis. Wessen Kugel in den Kreis (oder dem Mittelpunkt des Kreises am nächsten) kommt, gewinnt alle anderen Kugeln.



N In 1 Kreis setzt jeder Spieler 1 Kugel. Reihum läßt jeder Spieler stehend 1 Kugel in den Kreis fallen. Die Kugeln, die er aus dem Kreis herausschießt, gehören ihm. Bleibt seine eigene Kugel im Kreis, so muß sie dort liegen bleiben. Am besten 2 Parteien.

O Von 1 schrägen Brett rollt nacheinander jeder 1 Kugel herunter und versucht 1 (oder mehrere) untenliegende Kugel zu treffen. Wer trifft, gewinnt die aufgestellte Kugel. Reihum stellt jeder 1 Kugel unten auf, sobald die erste abgeschossen ist. Oder 2 Parteien.

P Boccia-Spiel. Siehe dort! Mit Werfen oder Knipsen. (2 Parteien)

Viele weitere Murmel-Spiele findest Du in dem Spielheft 100 MURMEL-SPIELE. 70 Zeichnungen. Leinenrucken. Lackierter farbiger Einband. 0,90 DM. Ebenfalls in unserem DEUTSCHEN-JUGEND-VERLAG, Münster/Westf. erschienen.

2088 Kaninchen-Rennen. Helmut hat Kaninchen. Wir setzen die Tiere auf 1 Startlinie und etwa 1,5 m davor Stocke, als Tor. Jeder kann sich 1 Kaninchen auswählen, das er versucht (ohne es anzufassen), möglichst schnell durch die Torlinie zu bekommen. (Locken mit Kohl usw. ist erlaubt).

B Jeder wählt 1 beliebiges Tier Darf aber außer Rufen nichts tun.

C Jeder wählt 1 beliebiges Tor, von dem er annimmt, daß er zuerst von dem 1. Kaninchen passiert wird. Wer auf das richtige Tor bzw. richtige Kaninchen getippt hat, bekommt 1 Preis.

2089 Kreisel schlagen. Selbst schnitzen. Stumpfen Nagel als Spitze reinschlagen. Bunt anmalen. Peitsche. Wer hält seinen Kreisel am längsten am Laufen.

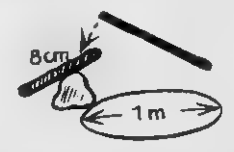
B 2 oder mehrere Kreisel gleichzeitig am Laufen halten.

C Wettrennen. Wer hat zuerst ca 10 m zurückgelegt?

D Kreisel-Zweikampf. Jeder versucht mit seinem Kreisel den anderen umzustoßen. (Abwechselnd peitschen)

E 2 Spieler. Jeder Spieler zeichnet 1 Kreis mit ca 50 cm Durchmesser. Es gilt, den Kreisel möglichst lange in diesem Kreis zu halten.

2090 Spatzenschießen. (2—6) Auf einen kleinen Stein wird ein ca. 8 cm Stück Holz so gelegt, daß es etwas hinausragt. Der Spieler (Schläger) schlägt mit 1 Stock auf das Holz, so daß es im Bogen wegfliegt. Die Mitspieler versuchen es aufzufangen.



Gelingt es ihnen, so versuchen sie es in einen 1 m Kreis neben dem Schlagstein hineinzuwerfen. Der Schläger versucht durch Schlagen mit Händen oder Füßen, das hineinfliegende Holz wieder wegzuschlagen. Als Spielergebnis mißt man nun die Entfernung des weggeschlagenen Holzes bis zum Kreisrand.

B Hat der Schläger das hineingeworfene Holz erfolgreich abgewehrt (oder aufgefangen), so wird es auf den Kreisrand gelegt. Er schlägt nun mit 1 Stock (höchstens 3 Versuche) so auf das Holz, daß es hochhüpft. Das hochhüpfende Holz wird weggeschlagen und nun diese Entfernung gemessen.

2091 Ziel-Werfen. 2—8 Spieler. Spielerkreis. Blumentopf (Scheibe, Hut, Konservendose, Karton, Papierkorb, Papierrollen aus Packpapier) wird in die Kreismitte gestellt. Jeder Spieler wirft abwechselnd Münzen (Tischtennisball, Papierball, Korken, Steinchen, Streichhölzer usw.) hinein. (Auch 2 Parteien Punktkampf)

B Tischtennisball muß erst auf den Boden aufprallen und dann in das Gefäß hüpfen. (Oder erst gegen die Wand)

C In der Mitte Konservendose. Die Spieler treten einzeln heran und lassen aus Augenhohe mit waagerecht ausgetrecktem Arm Münzen hineinfallen. (Auch nahe herantreten und senkrecht aus Augennähe fallen lassen.)

D 1 Stock (Messer, Flasche, Keule, Nagel) in die Mitte stellen. Wir werfen oder rollen 1 Tischtennisball darauf zu. Dieser soll den Stab treffen.

E 1 Ball soll nächst dem Stock liegen bleiben. Standort wird mit dem Anfangsbuchstaben des Werfers gekennzeichnet bzw. 1 Münze dort hingelegt. (Auch Münzen rollen, Korken usw.)

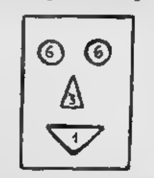
F In der Mitte 1 Reif waagerecht bzw. senkrecht aufhängen. 1 Ball durch den Reif werfen, evtl. vorher aufprellen lassen

G Kreidekreis oder Figur an die Wand zeichnen und diesen treffen.

H In der Mitte 1 Flasche (Keule, Stock). Reihum Reifen (Ringtennis oder zusammengebundene Seilenden bzw. Zweige) über die Flasche werfen.

I In die Mitte 1 Scheibe usw. legen. Wir werfen mit Bolzen von unserem Sitz aus (Bolzen = Stab in Größe eines Federhalters mit Eisenspitze usw. spitzem Nagel).



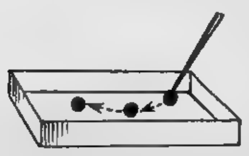


J Wir fertigen Wurf-Figuren an. 3—12 Löcher, Kreise, Dreiecke usw.

K Bunte Fliesen (viereckige ca. 10 x 10-cm-Scheiben aus Stein) oder selbstgefertigt aus Holz oder Karton liegen in der Mitte. Hierauf Groschen werfen. Die Scheiben tragen verschieden hohe Nummern.

L In Kreismitte zeichnen wir 1 Scheibe in Schieß-Scheiben-Form. Reihum bekommt jeder Spieler 1 Hockeystab (Stock) und versucht 1 Holzscheibe (Kork, Stein, Münze) in das Zentrum der Scheibe zu schießen.

M Fast alle hier genannten Wurfmöglichkeiten lassen sich zwischen 2 Parteien ausführen. Die Parteien sitzen sich gegenüber, abwechselnd kommt von jeder Partei 1 Spieler an die Reihe.



2092 Billard. (1-4) Dies Spiel wird auf 1 rechteckigen Tisch gespielt, der mit 1 ca. 5 cm hohen Rand versehen ist. Dieser Rand trägt 1 Gummistreifen, 3 Bälle. Es gilt, mit 1 Stock (der ebenfalls kl. Gummistöpsel vorne trägt) 1 Ball so zu treffen, daß er die b e i d e n anderen Bälle auch noch berührt Die Bälle sind aus Elfenbein, Holz oder Kunstharz. Die erfolgreichen Stöße werden als Punkte gezählt. Trifft 1 Spieler n i c h t (mit seinem



Balsl die beiden anderen) so ist der nächste Spieler an der Reihe.

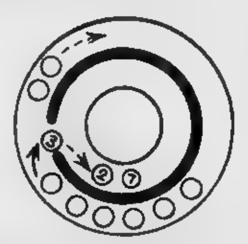
B Lochbillard, auch deutsches Billard genannt. An 1 Längsseite befinden sich ca. 8 Löcher mit verschieden hohen Nummern. (Letzte Reihe 5 Löcher, vorletzte Reihe 2, davor 1). Es gilt, mit dem 1. Ball den dahinter liegenden 2. Ball so zu treffen, daß er in 1 Loch fällt. Verfehlt 1 Spieler das Ziel, wird er durch seinen Gegner abgelöst. (Beim Lochbillard sind keine Gummibande erforderlich; es kann auch mit Stahlkugeln gespielt werden.)

Ein richtiges französisches Tisch-Billard 50 x 85 cm mit 2 Stöcken, 3 Kunstharzbällen, UNIVERSUM-Tisch-Billard, kostet 49,80 DM.

2093 Zaubergarten. Emil sät in Gegenwart der Zuschauer Salat- oder Petersiliensamen in einen Blumentopf und begießt ihn mit einer Blumengießkanne oder mit einem Sieb.

Nach ca. 30 Min. sprießt er empor. (Der Samen war vorher 24 Stunden lang in starkem Weingeist eingeweicht, und die Blumenerde zu einem Drittel mit feinem, ungeloschtem Kalk vermengt.)

2094 Jeder Zweite. (1) Ein großartiges Einsiedlerspiel. Wir schlagen mit 1 Zirkel (oder mit 1 Bindfaden und Bleistift) 3 Kreise. Der größte etwa in Tellergroße. Die beiden anderen etwa je um die Breite einer Münze kleiner. So entstehen 2 Ringe: der äußere und der innere Ring. Die beiden Ringe werden an einer beliebigen Stelle durch ein Tor verbunden.



Im äußeren Kreis werden 10 Spielsteine (Münzen) aufgestellt, die von 1 bis 10 numeriert sind. Es gilt nun, durch Schieben (einen Stein nach dem anderen) an der Toroffnung vorbei nur jeweils den z w e i - t e n Stein in den inneren Kreis hineinzulassen. Hierbei muß im inneren Kreis die Reihe von 1 bis 10 entstehen. Man muß also die Steine vorher im äußeren Kreis schon richtig a u f g e s t e l l t haben.

B Man kann beliebig viele numerierte Steine nehmen, etwa 5 bis 15 Steine.

C Man kann sich selbst beliebige Aufgaben stellen, z. B. Reihenfolge 1, 3, 5, 7, 9, 8, 6, 4, 2 oder eine Jahreszahl usw.

D Noch interessanter: Statt Zahlen je 1 Buchstaben auf die Steine kleben. Es gilt, Wörter zusammenzustellen.

E Noch schwieriger: Statt 2 Ringe nun 3 Ringe zeichnen. Jetzt müssen z w e i Tore passiert werden und trotzdem muß die gewünschte Reihe entstehen. (Vom inneren Kreis zuerst in den mittleren und dann in den äußeren Kreis!)

Tanz-Spiele

2100 **Tanz-Spiele.** Für die Älteren unter uns sind hier einige Spiele fur Tanz und Kaffeeschlacht zusammengestellt.

2101 **Der Präsident.** Es ist notwendig, daß 1 Herr, der Geschick und Humor hat, den Abend leitet. Er hat mit dem Festausschuß 1 bestimmtes Programm vorbereitet. Besonders für Empfang und Beginn des Abends sind 1 Reihe von Vorführungen bzw. Tanzspielen notwendig, um die Gesellschaft in lustige Stimmung zu bringen.

B Der Präsident kann auch durch Helfer unterstützt werden. Dies konnen in lustige Kostüme gesteckte oder maskierte Spieler sein. Diese beiden lustigen Vorträge, leiten 1 Tanzspiel, Vorfuhrungen, Verlosung und mischen sich dann wieder in gewöhnlicher Aufmachung unter die Gesellschaft.

2102 **Hinweise.** Als Tanz- oder Gesellschaftsspiele: Viele lebhafte und ruhige Heimspiele, Feez und Pfänderspiele (Stegreifspiele).

2103 **Einführung.** Eroffnung durch ‚Empfangsreihe', zu Tisch gehen, jeder sucht seinen Platz (bunte Tischkarten mit lustigen Zeichnungen und klein geschriebenen Namen). Eröffnung mit gemeinsamem Lied (Papierhute, Bunte Papierbrillen, Papierschlangen, Konfetti, Knallbonbons, brennende Lampions.)

2104 **Empfangsreihe.** Zu Beginn des Abends ist gegenseitige Vorstellung notwendig. Die Gastgeber und Ehrengäste stehen an der Spitze der Empfangsreihe. Alle Gäste schließen sich an. Der Ankommling stellt sich selbst dem Ersten in der Reihe vor (bzw. wird durch den Prasidenten vorgestellt). Der Erste der Reihe stellt nunmehr den Ankommling dem Zweiten in der Reihe vor, der Zweite dem Dritten usw.

B Statt 1 Reihe bildet man 1 immre größer werdenden Kreis. Der Präsident oder 1 Helfer sorgt dafür, daß der Kreis dauernd vergroßert wird. So entsteht auch dauernde Bewegung.

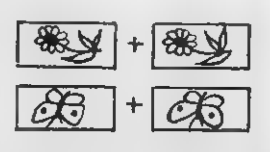
2105 **Scherz-Namen.** Der Präsident empfängt den Neuankömmling und gibt ihm dem Namen 1 berühmten Persönlichkeit. (Politik, Schule, Geschichte, Filmschauspieler, Sportler, Bibel.) Der Präsident redet den Neuankommling mit seinem Scherznamen an. (Vorbereitete Liste) Vorstellung erfolgt mit dem neuen Namen

B Um sich dabei doch richtig kennenzulernen, kann man hinzufügen: ‚Vor 1000 Jahren hieß Schiller noch Heijo Hagemann . . .'

2106 **Menschen ohne Gedächtnis.** Jeder Spiel e bekommt beim Eintritt 1 Plakat auf den Rücken geheftet (ohne es selbst gesehen zu haben) mit dem Namen und evtl. Karikatur 1 bekannten Persönlichkeit (Lehrer, Politiker, historische Persönlichkeit oder Schornsteinfeger, Gefängniswärter, Schneider oder Spießbürger, Bürokrat, Geizhals.) Alle reden mit dem Spieler so, als ob er die dargestellte Personlichkeit selber wäre. Keine verletzenden Plakate! Der beste Sportler bekommt evtl. das Plakat ‚Bürokrat' usw.

2107 Festansprache. Diese ist meist langweilig. Der Gastgeber oder Präsident hat 1 Ansprache vorbereitet. Bevor er damit beginnt, läßt er sich von den Teilnehmern irgendwelche Adjektive (Beiworte) zurufen; aber nur solche herabsetzender Art, z. B. wie haßlich, langweilig, blöd, dumm, traurig, verärgert, wutverzerrt, weinend usw. Der Präsident streicht in seiner Rede alle Adjektive, fügt die neuen dafür ein und liest seine Rede vor. (Z. B. ‚Häßliche Freunde, ich freue mich sehr, daß ihr bloden Menschen zu einem solch traurigen Abend gekommen seid' usw.)

2108 Tischordnung. Bei der Ankunft werden allen Teilnehmern kl. Visitenkarten überreicht, die man sich anstecken muß. Je 2 Karten erhalten gleiche Zeichnungen, z. B. Tiere, Schmetterlinge, Vögel, Blumen, Menschen, bunte Herzen usw. Die Partner mussen bei allen Anwesenden die passende Karte suchen.



B Nur die Damen erhalten 1 Karte mit 2 Zeichnungen, z. B. 1 Schmetterlings-Paar. Die Herren erhalten nur 1 Karte mit einem der abgebildeten Schmetterlinge.

C Jede Karte enthält nur 1 Zeichnung. Dieses Motiv kommt nur auf je 2 Karten vor.

D Die Karten sind in 1 Hut oder Beutel. Jeder zieht. Getrennte Hüte für Damen und Herren.

E Die Karten werden offentlich versteigert: Der Präsident bietet die Karten mit lustigen Worten an, z. B. ‚Wer interessiert sich für Blumen?' Aus den Meldungen wählt er 1 Teilnehmerin heraus. Wer die Karte bekommt, geht nach vorne und nimmt sie in Empfang. So kann sich jeder evtl. 1 Partnerin merken bzw. aussuchen, indem er sich die entsprechende Karte merkt und beim Aufruf der 2. Karte meldet. (Die zusammengehörenden Karten tragen auf der Ruckseite ein D oder H (Dame, Herr), um die Karten richtig zu verteilen.

2109 Tanz-Paare. Im Verlauf des Abends ist es notwendig, möglichst oft auf lustige Art die Teilnehmer durcheinanderzuwirbeln. Außer der bekannten Herrenwahl (bzw. Damenwahl) gibt es zahlreiche weitere Moglichkeiten.

B Nummernzettel verteilen. Damen und Herren mit derselben Nr. tanzen zusammen. Nur die Herren sammeln ihre Nr. ein, werfen diese in den Hut und ziehen sie wieder aus dem Hut heraus. (Oder umgekehrt, die Damen ziehen die Karten.)

C Um die Namen kennenzulernen, folgende Art: Damen auf 1 Seite die Herren auf der anderen Seite des Saales. Der Präsident reicht den Damen den Hut herum. Die Karten tragen den Namen der Herren., Der Präsident oder die betreffende Dame verliest den Namen, und der Herr kommt zur Dame.

D 4—8 Karten enthalten dieselbe Zeichnung, so daß sich Verwechslungen ergeben köknnen. Aber da gleich viel D- bzw. H-Karten vorhanden sind, finden sich alle zu Paaren zusammen.

E Dasselbe mit Spielkarten: Dieselben Karten oder schwarze und rote Karten gehören zusammen und bilden 1 Paar.

F Wir zeichnen Herzen (Kreise usw.) auf Karten und zerschneiden diese mit krummen und eckigen Linien. 1 Hälfte jeder Karte wieder mit D bezeichnen und die andere mit H Die Herren müssen mit ihrer Hälfte herumlaufen und sehen, zu welcher anderen Hälfte sie paßt.

G Dasselbe· Kleine Zeichnungen, bunte Postkarten oder Anzeigen aus Zeitungen (möglichst mit buntem Bild) halbieren usw.

H 1 Dame bekommt 1 Visitenkarte, auf die irgendein Land der Welt geschrieben ist. Die Herren erhalten Karten mit Hauptstätten. Jede Hauptstadt muß ihr Land suchen.

I Jede Dame beschreibt sich selbst, Größe, Kleid, Haarfarbe, und wirft ihren Zettel in 1 Hut, aus dem die Herren ziehen.

J Dasselbe, aber weder Kleid noch Haarfarbe darf genannt werden.

K Die Herren nennen ihren Beruf (Kleidung usw.) Die Damen suchen.

L Die Damen werfen ihre Autogamme (Vor- und Zuname) in den Hut. Die Herren ziehen die Autogamm-Karten aus dem Hut.

M Jede Dame zieht 1 Schuh aus und legt diesen in 1 Korb. Die Herren wählen 1 Schuh aus und gehen die Damen suchen.

N Jede Dame (oder Herr) gibt 1 Pfand. Die Pfänder werden verteilt oder ausgewählt und die Besitzerin gesucht.

2110 Verwandte Begriffe. Die Damen und Herren ziehen je 1 Karte. Auf den Karten stehen jeweils 2 verwandte Begriffe, z B. auf der H-Karte ‚Hänsel und . . .' und auf der D-Karte ‚Gretel'. So auch: Sonne und . . . Mond, Gold und . . . Silber, Hund und . . . Katze, Max und . . . Moritz, Blut und . . . Liebe.

B Dasselbe mit zerschnittenen Sprichwörtern: ‚Wahre Liebe . . . rostet nicht'. ‚Aus den Augen . . . aus dem Sinn."

C Redensarten: ‚Rot . . . wie Blut', ‚Dumm . . . wie Bohnenstroh', ‚Frech wie . . . Dreck', ‚Stolz wie . . . Oskar'. Evtl. laut vorlesen!

D Damen und Herren bekommen Zettel mit derselben Berufsangabe bzw. Sportart. Die Herren müssen diesen Beruf stumm spielen, z B. Klavierspieler, Fußballer, Bürokrat, Friseur. Die entspr. Dame geht auf den stummen Spieler zu und erlöst ihn aus seinem Wahn. (Umgekehrt Damen)

E Jeder Herr holt sich 5 Autogramme (Unterschriften) von den Damen, ohne den Grund zu wissen. Später tanzen alle einmal in der Reihenfolge der Autogramme. (Bzw. jeder einmal mit 1 Autogramm.)

F Die Damen und Herren nehmen getrennt Aufstellung auf je 1 Seite im Saal. Der Herr vom rechten Flügel geht die Dame vom rechten Flügel abholen, also diagonal durch den Saal, Dann folgt der Herr vom linken Flügel ebenso. (Wenn die Damen Mut haben auch umgekehrt.)

2111 Aufruf. Jede Dame zieht aus 1 Hut 1 Visitenkarte mit 2 Namen. Jeder Herr 1 Karte mit 1 Namen. Nun stellen sich die Damen der Reihe nach vor und sagen, wen sie suchen. ZB ,Ich bin Anna, die Tigerbändigerin vom Zirkus. Ich suche meinen entlaufenen Bräutigam'. Der Herr mit der Karte ,Bräutigam' tritt vor und zieht Arm in Arm mit seiner Partnerin ab. Auf der Karte brauchen nur kurze Angaben zu sein, zB Greta Garbo — Clark Gable; Miranda, Bäckermeisters-Tochter — Bäckergesellen; Marie Luise, Kaiserin von China — Kaiser.

B Umgekehrt, erst ziehen die Herren 1 Karte und suchen ihre Frau. ZB Franz Königlicher Opernsänger — geübte Klavierlehrerin; Günter Hintertreppenromanschriftsteller — Frau fürs Leben.

C Dasselbe in Form 1 lustigen Heiratsanzeige: ,Einsames, verlassenes Mädchen, 1,90 groß, blaue Haare, suche soliden nichtrauchenden Ehegefährten von 2 m aufwärts.' Der Gesuchte hat entsprechende Beschreibungen in der Hand.

D Die Damen bekommen nur Zettel mit 1 (evtl ihrem richtigen) Vornamen. Die Herren bekommen nur Zettel mit Mädchennamen.

2112 Lange Reihe. Der Präsident oder sonst 1 Herr ergreift den mit Blumen und Bändern geschmückten Tanzstock und die Musik spielt 1 Marschtanz. Der Präsident marschiert durch den Saal und die Tischreihen und ergreift 1 Dame. Beim Weitermarsch klopft der Präsident abwechselnd bei 1 Herrn oder Dame an und diese schließen sich der Reihe an. Sind alle Teilnehmer aufgereiht, spielt die Musik 1 Tanz und die Paare tanzen zusammen.

B Anschließend kann die Musik wieder 1 Marsch spielen und der Präsident eröffnet wieder 1 lange Reihe. Dieses Mal geht es schneller, da alle auf der Tanzfläche versammelt sind (viele Windungen, Kreise, über Stuhl, Schnecke usw).

C Nur die Damen werden aufgefordert sich anzuschließen. Die Herren schließen sich unaufgefordert der Reihe an und wählen sich so selbst ihre Damen (umgekehrt: die Damen wählen).

2113 Körbchen-Tanz. 3 Stühle stehen nebeneinander. Auf 1 Stuhl 1 Blumenkörbchen. 1 mutiger Tänzer macht den Anfang und setzt sich auf den mittleren Stuhl. 2 Damen setzen sich rechts und links dazu. Der Tänzer gibt 1 der beiden Damen das Körbchen und bittet die andere zum Tanz. Die übriggebliebene Dame setzt sich in die Mitte und 2 Herren dazu, usw.



2114 Hut-Tanz. Marsch-Tanz. 1 Herr hat beim Tanz alten Strohhut auf. Diesen versucht er rasch 1 anderen Tänzer aufzusetzen. Plötzlich setzt die Musik aus und das Paar, das gerade den Hut auf hat, scheidet aus. Das letzte Paar darf Ehrenrunde tanzen oder bekommt Riesen-Orden. (Strohhut!)



2115 Marsch-Walzer. 2 Kreise. Innenkreis: Damen, Außenkreis: Herren. Musik spielt 1 Marsch. Dabei drehen sich die beiden Kreise gegeneinander. Plötzlich wandelt sich die Musik in 1 Walzermelodie (oder andere), und jeder Herr tanzt mit der Dame, die gerade vor ihm steht. Bei Einsetzen von Marschmusik bilden sich wieder 2 Kreise. (Gut: ‚Auf der schwäbischen Eisenbahn'; bei den einzelnen Stationen entsprechende Musik.)



2116 Kartoffel-Tanz. Alle Paare bekommen 1 Kartoffel oder 1 Apfel, die sie zwischen ihre Stirne beim Tanzen legen müssen. Das Paar, das am längsten die Kartoffel festhält, wird Kartoffel-Königspaar.

2117 Zusammenfegen. Damen und Herren bilden 1 gr. Kreis. Ein (als Schornsteinfeger usw. verkleideter) Spieler fegt mit 1 Besen die einzelnen Paare zusammen. Wen er mit dem Besen berührt, der muß folgen und mit dem nächsten Angestoßenen 1 Paar bilden. Zögernde werden mit dem Besen auch einmal hinter die Beine gefaßt.

2118 Diktatur. Beim Marschwalzer, bei sonstigen Tänzen oder zur Einführung befiehlt der Präsident bestimmte (Bewegungen und) Gespräche.

B Der Herr macht 1 große Verbeugung und stellt sich seiner Dame mit Name, Wohnort, Beruf usw. vor. (Dasselbe Dame)
C Diese berichten sich gegenseitig vom letzten Film. (Theater)
D Berufspläne.
E Bericht vom letzten Urlaub.
F Urlaubspläne.
G Wenn ich das große Los gewinnen würde.
H Was meiner Meinung nach zum Glücklichsein gehört.
I Ansichten über Politik. (Zeitgeist, unseren Wohnort, Jugend von heute, das Leben, Rauchen, Alkohol.)
J Bericht über Freizeitgestaltung.
K Sportinteressen.
L Sammlerinteressen.
M Lustige Themen: Komplimente machen. (Sprechen über die Haarfarbe, Augenfarbe des Partners.)

2119 Rascher Wechsel. Die Paare tanzen. Der Präsident hat 1 kräftiges Geräuschinstrument, Pauke, Teufelsgeige. Auf sein Signal lösen sich alle Paare und suchen 1 neuen Partner, der gerade in der Nähe steht.

B Der Präsident befiehlt Partnerwahl: ‚Die Damen (Herren) wählen!'

2120 Räuber-Tanz. Für 5 Minuten oder für 3 Tänze ist folgende Art erlaubt: 1 Herr legt 1 Tänzer die Hand auf die Schulter und trennt

so 1 Paar. Der Räuber tanzt jetzt mit der Dame. (Bei diesem Tanz sind zweckmäßig einige Herren zuviel da.)

2121 Besentanz. 1 einzelner Herr bekommt 1 Stubenbesen und tanzt damit. Dann gibt er den Besen 1 Tänzer und tanzt mit dessen Dame weiter. (Besser: ausgestopfte Puppe, Vogelscheuche, Besen mit Strohhut, Maske usw.)

2122 Ausscheidungskämpfe. Diese Tänze erfreuen nicht nur den Sieger, sondern auch die Zuschauer, die ausscheiden müssen. Alle Damen und Herren ziehen 1 Nr. aus dem Hut. Es wird getanzt. Plötzlich stoppt die Musik, der Präsident zieht 2 bis 4 Nrn. aus 1 zweiten Hut und ruft diese Nummern auf. Diese Tänzer müssen ausscheiden. (Übriggebliebene Einzeltänzer bilden 1 neues Paar.)

B Dasselbe mit Blumen. Jeder Tänzer oder nur Tänzerin hat 1 Blume bekommen. Beim Abstoppen der Musik nimmt der Präsident aus 1 gr. Blumenstrauß einige Blumen. Die Träger derselben Blume scheiden aus.

C Blinder Spieler rollt bei Musikpause 1 Ball über die Tanzfläche. Berührte Paare scheiden aus. (Ausweichen erlaubt oder verboten.)

D 1 blindes Paar schlägt jeweils einige Tänzer (oder Paare) ab.

E Wir haben 1 gr. Pappscheibe bzw. Roulette. Diese Scheibe wird einige Male gedreht und die aufgerufenen Nummern scheiden aus. Felderzahl der Roulette = Anzahl der Paare. Oder bei wenigen Feldern, z. B. bei 1 Nr. und 4 Paaren, bittet der Präsident um die Vornamen der Damen. Der Präsident entscheidet dann — evtl. durch nochmaliges Drehen der Scheibe — ob 1 hoher oder niedriger Anfangsbuchstabe (Vorname) ausscheiden soll.

2123 Reise nach Jerusalem. Die Stühle werden paarweise in 2 Reihen jeweils Rücken an Rücken aufgestellt. 1 oder 2 Stuhlpaare zu wenig. Alle tanzen. Beim plötzlichen Aussetzen der Musik stürzen alle auf die Stühle. Die Damen sitzen jeweils rechts von den Herren: Es kommt auf die Schnelligkeit der Herren an! Das übriggebliebene Paar scheidet aus. (Man kann verabreden, daß die Paare, die sich Rücken an Rücken sitzen, den Tanz fortsetzen.)

2124 Himmel und Hölle. Die Paare tanzen. Musik hört plötzlich auf. Alle bleiben stehen. Der Präsident bezeichnet einen Ort als ‚Himmel' (2 Orte), z. B. nächst der Türe, Ofen, Fenster, unterm Leuchter. Das Paar, das dem bezeichneten Ort ‚Himmel' am nächsten steht, tritt zum Präsidenten. Das wiederholt sich einige Male. Die so ausgewählten Paare tanzen nochmals, und der Präsident bezeichnet nochmals — den Rücken zur Tanzfläche — den Himmel-Ort. Siegerpaar: Ehrenrunde, Geschenk oder Orden.

B Umgekehrt. Die ‚Hölle' wird irgendwo ‚eingerichtet': Die dort befindlichen Paare müssen ausscheiden und zuschauen.

2125 Königliche Hoheit inkognito. Der König und die Königin wollen inkognito (= unerkannt) am Fest teilnehmen. Wer das Paar zuerst entdeckt, erhält 1 Preis. König und Königin kennen einander auch nicht! Es entsteht 1 lustiges Fragen. König und Königin müssen auf direkte Fragen sich unauffällig zu erkennen geben. Die Herren müs-

sen im Laufe des Abends die Königin und die Damen den König entdecken. Treffen sich im Laufe des Abends 2 Partner beim Tanz, die das Königspaar entdeckt haben, gehen sie zum Präsidenten und melden die Namen. Die ersten 3 Entdecker-Paare werden belohnt.

2126 Mord im Tanzsaal. Die Gesellschaft wird aufgeklärt, daß 1 schreckliches Drama sich in Kürze abspielen wird. Da der Präsident herzkrank ist, möge 1 beherzter Herr dann evtl. die Leitung übernehmen. Der Präsident wählt insgeheim Mörder und Tänzerin aus. Die Tänzerin darf den Mörder nicht kennen. Der Mörder dingt 1 Komplizen. Auf 1 Zeichen des Mörders dreht der Komplize während des Tanzes das Licht aus. Der Mörder stürzt sich auf die Tänzerin und gibt ihr 1 leichten Schlag auf die Schulter (d. h. er erdolcht sie). Die Tänzerin stößt 1 schrecklichen Schrei aus und ist tot. Nach 10 Sekunden geht das Licht an. 1 beherzter Herr nimmt die Untersuchung als Detektiv in die Hand, befiehlt die Türen zu schließen und fragt alle der Reihe nach aus. Alle müssen der Wahrheit gemäß antworten, nur der Mörder nicht. 3 Herren darf der Detektiv fragen ‚Sind Sie der Mörder?' In diesem Falle muß der Mörder die Tat zugeben. Hat der Detektiv bei 3 Herren keinen Erfolg gehabt, so wird er abgelöst, und alle Herren beteiligen sich an der Untersuchung.

2127 Kinderbilder. Wir bringen alle 1 Kinderbild von uns mit. Die Bilder werden mit Ziffern versehen und an die Wand gehängt. Alle Spieler gehen mit Bleistift und Zettel die Bilder entlang. Jeder schreibt Nr. und Namen auf. Wer die meisten Photos erraten hat, bekommt 1 Preis.

B Jede Dame wählt 1 Jungenbild als Tänzer heraus (nimmt das Bild mit) und geht den abgebildeten Herrn suchen. (Und umgekehrt.)

2128 Tisch-Sitten. Beim Essen ist es oft langweilig. Einige Spiele und Scherze beleben. Essen und Trinken auf Kommando. Z. B.: ‚Mit Löffel in der Kaffeetasse rühren. Löffel aus der Tasse. Tasse anfassen mit gespreizten Fingern. Tasse anheben. Mund auf. 1 Schluck für den Gastgeber. Absetzen.' Ebenso Essen in Zeitlupe usw.
Die folgenden Spiele können jeweils einmal gespielt werden oder für längere Zeit ‚Gültigkeit' besitzen.

B Wir reichen 1 ganzen Kuchen herum. Jeder darf mit Messer und Gabel 1 Bissen abschneiden. Der Herr hält seiner Dame, die Dame ihrem Herrn die Kuchenschüssel hin. (Kein Absetzen der Schüssel auf den Tisch!)

C Mit den abgeschnittenen Bissen füttern sich die Tischpaare.

D Kein Spieler darf selbst etwas nehmen, sondern muß alles von seinem Partner zugeteilt bekommen. Auch Kaffee einschenken, Zucker nehmen usw.

E 1 Torte wird herumgereicht. Jeder füttert seinen Partner mit Messer und Gabel.

2129 Stop-Essen. Erich sagt mitten beim Kaffeetrinken und Essen ‚Stop!' und alle müssen sofort in der Bewegung erstarren. Wer sich

noch rührt, wird verwarnt. Auf Erichs Kommando: ‚An die Arbeit! wird weitergefuttert.

B Wer beim Stop-Essen mehrmals aufgefallen ist, muß sich an das Tisch-Ende stellen, Gesicht zur Wand. Sobald er sich umdreht, muß alles erstarren. Wer sich noch bewegt, muß ihn ablosen. (Also nur essen und trinken, wenn dieser nicht zuschaut.)

2130 **Namen lernen.** Möglichst Spielerkreis oder langer Tisch. Der Präsident steht auf und sagt: ‚Ich bin froh, Euch liebe Gäste begrußen zu dürfen. Mein Name ist Gunter Mangels.' Dann steht der Nachbar auf und sagt: ‚Ich freue mich, Günter Mangels begrußen zu durfen, mein Name ist Rolf Meyer. So mussen alle Namen aufgezählt werden.

2131 **Kuchenkönig.** In 1 schönen Kuchen wird 1 Haselnuß mit Schale hineingebacken. Wer die Haselnuß in seinem Stück vorfindet, wird Kuchenkonig und bekommt vom Präsidenten 1 Krone verliehen, die er mindestens während des Essen tragen muß. Bei der Verleihung erheben sich die Gäste und lassen den Konig hochleben. (Evtl. mehrere Nusse, um Konig und Konigin zu bekommen bzw. um zu verhindern, daß die Nusse im ubriggebliebenen Kuchen verborgen bleiben.) Hierbei darf der Kuchen immer nur von dem jeweiligen ‚Esser' geschnitten werden! N u r der e r s t e Nuß-Esser wird Konig!

2132 **Kuriose Gesellschaft.** Der Präsident befiehlt: ‚Alle sind ab jetzt Linkshänder!' (Begrüßen, Essen usw.). Bunte Papierhüte werden verteilt. Auch bunte Papierbrillen, die jeder 20 Min. tragen muß. Dazwischen Partnerwahl.

2133 **Kanibalen-Essen.** 1 Obsttorte wird herumgereicht. Jeder muß diese Torte ohne Händegebrauch essen, indem er den Teller in die Hände nimmt und die Torte Bissen für Bissen in den Mund hereinrutschen läßt. Zwischendurch absetzen und über Tischsitten sprechen erwünscht.



2134 **Kellner-Dienst.** Die Herren stehen auf, stellen sich hinter ihre Damen und bieten diesen in vorgeschriebener Form Kuchen und Kaffee an und bleiben so lange hinter dem Stuhl stehen, bis der Kuchen verzehrt ist. (Der Präsident oder 1 verkleideter Oberkellner hat formvollendet Kuchenholen und -anbieten gezeigt.)

B Herren-Essen: Die Damen bedienen. (Und durfen dann die Herren 5 Minuten alleine lassen.)

2135 **Staatsakt.** Dieser feierliche Akt besteht in der Verzehrung des schonsten Kuchens. Der Kuchen wird vollständig herumgereicht und jeweils von den beiden Nachbarn gehalten. Der Spieler muß erst 1 Zylinder aufsetzen und 1 große Serviette um den Hals binden und darf dann mit Hilfe 1 Messers und seines eigenen Teeloffels 1 Stück Kuchen herunterschneiden, anbeißen und dann auf seinen Teller

legen. Dann übergibt er Zylinder und Serviette dem nächsten und hält diesem auch die Kuchenplatte. Wem das Stück Kuchen beim Nehmen oder Essen herunterfällt, muß es wieder auf die Platte zurücklegen (und bekommt es erst nach der beendeten Runde gereicht). Zur Erhöhung der Feierlichkeit können einige Kerzen auf der Kuchenplatte brennen und das übrige Licht abgeschaltet werden.

B Statt 1 Serviette müssen Hut und Handschuhe angezogen werden. Mit der Gabel kann auch jeweils 1 kl. Stück Kuchen (vorher einteilen) aufgepickt werden.

2136 Tafel-Spiele. An 1 langen Tafel bilden die gegenübersitzenden Spieler je 1 Partei. Weitergabe von 1 Ei, Süßigkeit oder Bonbon von Nachbar zu Nachbar bzw. von Teller zu Teller mit 1 Löffel. Welche Partei ißt am schnellsten?

B Dasselbe: Früchteweitergabe aus 1 Bowle von Glas zu Glas. Frucht mit Stäbchen stechen. (Vorsicht Flecken!) Jeder Flecken 3 Minuspunkte.

C Tassen mit Reiskörnern und 2 Stäbchen oder Zahnstochern. Jeder entnimmt 1 Reiskorn und gibt die Tasse weiter.

D 30 Reiskörner in der Tasse, 1 gr. Eßlöffel. Jeder entnimmt 1 Korn darf dabei nur 1 Hand gebrauchen. Die Tasse wandert auf und ab, bis sie leer ist. Welche Partei hat zuerst ihre Tasse leer?

E Auf gewöhnlichem Teller 2 Wassergläser, 1 Glas ist mit gefärbtem Wasser ganz gefüllt. Jeder schüttet die Gläser um und gibt den Teller weiter. Hin und zurück. Die Partei, die am wenigsten verschüttet hat, gewinnt.

F 2 Kerzen auf 1 Teller geklebt. 1 brennt, Die 2. Kerze losbrechen, anzünden und aufkleben. Die 1. Kerze auspusten.

G Auf dem Teller liegen ganz kl. Papierstreifen. Es gilt, mit Hilfe der Papierstreifen die 2. Kerze anzuzünden. Welches ist die schnellste Partei und hat am wenigsten Papierstreifen verbraucht?

H Jeder nimmt 1 kl. Löffel in den Mund: Weitergabe 1 Zuckerstückes von Löffel zu Löffel. Fällt das Zuckerstück bei der Übergabe herunter, so muß die Übergabe wiederholt werden.

I Jeder hält 1 Gabel im Mund. 1 Stück Kuchen wird von 1 Teller zum anderen weitergegeben mit Hilfe der Gabel.

J Der 1. jeder Partei bekommt 1 Teller voll Zucker. Er schaufelt so schnell als möglich den Zucker mit 1 Teelöffel auf den Teller des Nachbarn. Teller an Teller stellen und seinen eigenen Teller etwas anheben ist erlaubt. Nicht erlaubt: überkippen. Welche Partei hat am schnellsten den Zucker transportiert und am meisten bis zum letzten Spieler gebracht? (Nachträglich darf nichts mehr weitergegeben werden.)

2137 Schätzen und Raten. Es werden verschiedene Dinge herumgereicht. Jeder rät und schreibt die geschätzte Zahl auf 1 Zettel, z. B. wieviel Bonbons sind in diesem Zellophanbeutel?

B Wieviel Rosinen in diesem Kuchen? Der Kuchen wird angeschnitten herumgereicht bzw. jeder hat 1 Stück bekommen. (Die Rosinen wurden beim Backen gezählt.)

C Wie schwer ist dieses Säckchen Mehl?

D Wieviel Tassen Kaffee gehen in diese Kanne?

E Wieviel Zuckerstückchen sind in der Zuckerdose?

F Wieviel Erbsen (Nägel, Gebäckstücke, Bonbons) sind in diesem Glas?

G Wie schwer ist dieser Kuchen? Wir reichen den ganzen Kuchen herum oder nur 1 Stückchen, welches in Zellophan eingepackt ist

H Wieviel Äpfel liegen in diesem Korb? (Wieviel Pfund?)

I Wieviel Äpfel (Eier, Zucker) werden für diese Torte verwendet?

J Wieviel Glas Wein sind in dieser Bowle?

K Als Belohnung erhält jeder Sieger feierlich das 1. Stück Kuchen oder 1 extra großes Stück Kuchen angeboten oder den erratenen Gegenstand selbst.

L Die Tisch-Paare raten zusammen.

M Sofort-Belohnung: Die Gegenstände werden herumgereicht, und alle rufen sofort die geschätzte Zahl. Wer die richtige Zahl nennt oder dieser am nächsten kommt, wird sofort belohnt. Bei gleichen Schätzungen entscheidet das Los.

2138 Versteckte Schätze. Im Garten oder Zimmer. An vielen Stellen sind Gebäck oder Süßigkeiten versteckt, ohne daß bisher hiervon etwas bekannt war 2 Stunden nach bzw. vor 1 Mahlzeit wird 1 Jagd hierauf veranstaltet.

B 1 besonderer Gegenstand wird ganz raffiniert versteckt. Wer ihn findet, bekommt den Detektiv-Orden = 1 Riesenlupe umgehängt.

C 1 Papierschnur oder Faden von Wollknäuel (wie Schnitzeljagd) führt auf vielen Umwegen (um das Haus usw.) zu 1 vorbereiteten Platz, wo 1 Erfrischung oder sonstige Überraschung bereitsteht

2139 Partner-Laufen. Dame und Herr fassen sich an der Hand und laufen gemeinsam gegen andere Paare um die Wette.

B Partnerin auf den Arm nehmen und so kurzer Wettlauf.

2140 Tombola. (Auch zur Bestreitung der Unkosten geeignet.) Kleine gestiftete Geschenke (evtl. feierlich verpackt und mit Gedicht versehen) werden numeriert. Lose werden aus 1 Zylinder gezogen (evtl. verkauft). Sind alle Lose verkauft, so werden die Gewinne vom Präsidenten ausgerufen und übergeben. Der Gewinner packt in aller Öffentlichkeit aus und muß das Gedicht vorlesen.

2141 Schnelldichter. Jeder Herr und jede Dame bekommt fortlaufende Nr. Alle müssen in wenigen Minuten einen ca. 4-Zeilen-Vers schmieden, in dem ihre Nr. und Namen enthalten sind. Die Mädel und Jungen mit gleichen Nummern bilden 1 Paar. (Erst liest 1 Dame ihren Vers vor Der Herr mit der gleichen Nr. tritt zu ihr und liest seinen Vers vor.)

Gebrauchsanweisung

Seit seinem Erscheinen hat unser 1000 JUGEND-SPIELE einen unauf-
haltsamen Siegeszug angetreten. Es ist nicht nur das umfangreichste
sondern auch das bei weitem verbreitetste Spielhandbuch! Di
16. Auflage mit dem 215. bis 230.000 liegt nunmehr vor. Das Spiel-
handbuch hat in den Gruppen aller Jugendverbände, in Turnvereinen
Schulen, Heimen und bei vielen Jungen und Mädeln Verbreitung ge
funden. Viele schrieben begeisterte Briefe. Ein bekannter Jugend
führer sagte, daß ihm die 1000 JUGEND-SPIELE überall auf de
Kursen aus der Hand gerissen werden. Dies zeigt die Wichtigke
eines Spielhandbuchs für die Jugend. Trotzdem will es manchma
nicht klappen.

So geht's nicht.

Viele Gruppenführer überfliegen das Spielhandbuch nur kurz vo
dem Heimabend und picken das eine oder andere schon bekannt
Spiel heraus So kommen immer wieder dieselben Spiele an d
Reihe. Das wird rasch langweilig, und unsere Spiele in der Gruppen
stunde werden trotz 3663 Spielmöglichkeiten eine mehr oder wenige
uninteressante Angelegenheit.
Andere Jugendleiter erwarten Wunderdinge von dem Spielhandbuc
Wer von ‚Spielen' wenig Ahnung hat, kann nicht erwarten, daß
mit dem Spielhandbuch in der Hand jeden Heimabend aus de
Ärmel schütteln kann. Wer Spiele *lehren* will, muß erst *selbs*
die Spiele vollständig beherrschen. (Ein Laie kann auch mit de
besten Bauplan kein Haus bauen.)
Wir müssen auch die Mitspieler für neue Spiele begeistern, der
das Lernen neuer Spiele erfordert Geduld. Die Spieler, die zum E
arbeiten neuer Spiele keine Geduld aufbringen, werden sich imm
langweilen. Diesen Menschen geht es, wie allen, die eine Sac
immer nur halb anfangen und dann wegen ein paar Schwierigkeit
aufgeben: sie sind unzufrieden mit sich selbst und machen andere f
ihre Mißerfolge verantwortlich.

Gründliche Vorbereitung.

Der einzige Ausweg: Der Gruppenführer bereitet den Spielteil ein
Heimstunde genau so gründlich vor wie den übrigen Heimabnd.

1. Welche Spiele in diesem Heimabend?
2. Welches *neue* Spiel heute?
3. Passen diese Spiele zu der Art des Heimabends bzw. zum Alt
   und der Auffassungsgabe der Mitspieler?
4. Beherrscht der Gruppenführer selbst genau Spiel und Spielregel
5. Sind alle zum Spiel notwendigen Hilfsmittel vorhanden? (Plum
   sack, Augenbinde, Kerze, Kreide usw.)
6. Ist der Raum geeignet? Größe, Lärm?

Ein Sack Flöhe ist leichter zu bändigen als eine echte Jungenban
Deswegen müssen wir immer ein paar Spiele in Reserve habe
Lebhafte *und* ruhige Heimspiele aussuchen für den Gruppenaben



Erst die lebhaften Spiele und dann die anderen. Sind alle sehr ausgelassen, nehmen wir nur lebhafte Spiele.

Spiele lernen.

Inner- und außerhalb des Heimabends müssen wir jede Möglichkeit nutzen, um neue Spiele zu lernen. Ja, es ist ein richtiges ‚Lernen'! Denn es erfordert Geduld und geistige Anstrengung, die Regel eines neuen Spieles zu verstehen und sich danach zu richten. Aber ohne Regel geht es nicht. Ja, es gibt überhaupt kein Spiel ohne Regel. Hiervon muß der Gruppenführer seine Leute überzeugen.
Es genügt auch nicht, alle Spiele flüchtig auszuprobieren. Bevor man nicht ein Spiel wirklich erfaßt und regelrecht (= den Regeln gerecht) gespielt hat, kann man keine Freude daran bekommen.
Ich kenne eine Gruppe, die spielt das ganze Spielhandbuch Spiel für Spiel langsam durch, erfindet dabei noch neue Spielarten und hat noch nie Langeweile gehabt.

Nur Fußball?

Faulheit zum eigenen Denken und die Furcht vor Neuem kennzeichnet die Masse. Jeder tut das, was der andere auch tut. Man braucht nicht nachzudenken und es ist bequem so. Dazu gehört auch das (wohl gemerkt:) e w i g e Fußballspielen bzw. ‚Bolzen'. Fußball ist mit Maß und Technik gespielt gewiß ein schönes Spiel. Aber es verführt ohne gründliches und allseitiges Training (Anleitung) leicht zur Einseitigkeit, geistig und körperlich. Deswegen müssen wir uns immer wieder selbst ‚zwingen', gründlich zu trainieren und auch noch andere Spiele zu betreiben. Fußball u n d Handball u n d hundert andere Spiele — so ist's richtig. Eins allein ist ungesund! Es soll nicht der Eindruck entstehen, daß wir gegen den Fußball eingestellt sind. Wir kämpfen nur gegen das meist übliche ‚B o l - z e n', aber f ü r einen sauberen und edlen Fußball. Es gibt kaum ein Spiel, das so viele Möglichkeiten i n sich trägt. Vor allem kein Spiel, in dem der Ball so fessellos frei gespielt werden kann! Rollen, Springen, Tanzen, Fliegen, Passen, Stoppen, Schießen — alles in hundert Variationen und Schnelligkeiten. Bei keinem Spiel ist aber die Gefahr so groß, daß man (bolzender) Anfänger bleibt oder — was fast genau so schlimm ist — e i n s e i t i g wird!
Was wir wollen ist also, das Bolzen, das gewöhnliche Fußballspielen veredeln. Wir dürfen nicht in den Anfängen stecken bleiben, sondern müssen auf Vervollkommnung drängen, auf Vielseitigkeit der Ausbildung mit den vielen Möglichkeiten, Laufen, Springen, Körperwendungen, Starts, technischen und taktischen Einzelheiten u n d auch Leichtathletik, Spiele, Fahrt, Heimabend!
Wenn unsere Gruppe vom Fußballspiel besessen ist, gut, dann spielen wir eben Fußball. Aber einen g u t e n Fußball! Wenn wir selbst den Jungen nichts im Fußball zeigen können, bitten wir einen ortsansässigen Verein um seine Mithilfe. Es wird unseren Jungen und auch unserem Gruppenleben nicht schaden, wenn wir ein- oder zweimal in der Woche trainieren oder Spiele austragen. Zusammenfassen: Fußball bedingt — wenn er nicht in Holzerei stecken bleiben will — einen guten Trainer und eine Gruppe, die mit Leib und Seele

mitmacht Ein ‚ernstes', das heißt, richtiges Fußballtraining erfordert — genau wie das leichtathletische Training und das Geräteturnen — Ausdauer, Fleiß und ein gewisses Geschick aller Beteiligten Hinzu kommt noch die Notwendigkeit eines guten Platzes und einer ziemlich ausgeglichenen Mannschaft Wo diese Voraussetzungen nicht vorhanden sind, bleiben wir besser bei den vielen Tausenden ‚einfachen' Spielen! Und· das ist das Wichtigste: trotz Fußball-Training nicht die Gruppe mit Heimabend und Fahrt vernachlässigen! (Denn die Gruppe ist wichtiger (für Dich selbst!)).

Zuschauer-Sport.

Ganz unsinnig ist der ‚Zuschauer-Sport'. Sonntag für Sonntag schauen Tausende von jungen Menschen — frierend oder schwitzend — zu, wie ein paar Mann Sport bieten Noch unsinniger und ungesunder ist das ewige Rennen in die stickigen Kino- und Tanz-Säle Wer hier stumpf wie ein Herdentier mitläuft, ist kein wertvoller Mensch und wird nie im Leben vorwärtskommen Denn der Verwandte der Masse ist die Dummheit. Ein Mensch, der Langeweile hat und so seine Zeit totschlagen muß, ist nur zu bedauern. Ein Junge, der selbständig denken kann, wird seine Zeit besser verwenden. Die wenige Freizeit, die wir haben, wollen wir mit Sport froh und gesund verbringen Hierzu möge unser Spielhandbuch dienen

Einüben im Heimabend.

Ich nehme ein Stück Kreide und zeichne das neue Spiel auf den Fußboden Alle können Fragen stellen Dann wählen wir die Spielführer. Diese wählen ihre Mannschaften und erklären ihren Leuten noch mal das Spiel. Genau werden die Aufgaben der Spieler besprochen. Die etwaigen Fehler, die Plus- und Minuspunkte Wenn wir dann auf dem Spielplatz stehen, brauche ich nicht mehr viel zu sagen, und das Spielen macht uns sofort Freude.

Einüben im kleinen Kreis.

Ein weiterer Weg ist folgender, den wir auch oft beim Singen anwenden: Ich übe das neue Spiel erst mit wenigen Jungen ein, und diese bilden die Spielfuhrer in der Gruppe Wir treffen uns beim Schwimmen, im Heim und auf meiner Bude. Bei diesen zufälligen Zusammentreffen herrscht meist Langeweile und alle sind froh, wenn nur irgend etwas unternommen wird Ich hole in aller Ruhe mein Spielhandbuch, lese ein Spiel vor, und dann sprechen wir darüber. Dann stelle ich die müden Figuren auf und bald ist aus den gelangweilten Jungen eine begeisterte, spielwütige Bande geworden.

Auf der Straße.

Der Gruppenführer kann auch auf die Straße gehen und dort Jungen sammeln oder in das Viertel, wo die meisten seiner Jungen wohnen. Das Spiel auf der Straße ist überraschend ‚primitiv': Leute ärgern, an Wohnungen klingeln, Tiere quälen oder sich gegenseitig verhauen ist oft das einzige, was man aus sich selbst heraus tut.
Wir brauchen Spielplätze und Jugendhäuser. Ein Spielplatz in jeder dritten Straße! Turn- und Schwimmhalle, Bücherei, Bastelwerkstätten, Sport- und Clubleiter in jedem Stadtteil. All dies ist in den USA

Selbstverständlichkeiten und müssen auch unser Ziel sein Dabei ist dies nicht nur eine Frage des Geldes Sportplätze und Jugendhäuser bauen ist billiger als Sanatorien und Gefängnisse.
In der Straßengemeinschaft können wir nur die lebhaftesten Ball- und Laufspiele betreiben. An Regentagen und im kleinen Kreis probieren wir die ganze Fülle der Spiele aus.

Spielleiter.

Aber Sportplatz und Clubhaus allein genügen nicht. Es bedarf auch der Anleitung! Bei den 10- bis 16jährigen will jeder etwas zu sagen haben und selten kommt es zu richtigen Spielen Für die Älteren liegt hier eine schöne Aufgabe. Jeder Mensch möchte im späteren Leben etwas leisten und anderen Menschen etwas zu sagen haben, sei es als Werkmeister, Fabrikdirektor, Kaufmann oder Lehrer. Hier auf dem Spielplatz kann jeder seine Fähigkeiten ausprobieren und beweisen Außerdem muß jeder Mensch Sport treiben Als Spielführer hat er eine gute Gelegenheit hierzu. Wenn es den älteren Spielführern gelingt, außer Fußball noch andere Spiele, z. B Schlagball oder Barlauf zu organisieren, hat er Talent zur Menschenführung. In jedem Jungen steckt eine gesunde Portion Ehrgeiz. Wählen wir in jeder Gruppe 1 bis 2 Spielleiter (evtl. die besten Sportler). Diese werden an bestimmten Tagen (auch im Lager) zu extra Übungsstunden zusammengeholt. Es ist auffallend, daß auf allen Lagern und Kursen die Stunden ‚Einüben neuer Spiele' am erfolgreichsten verlaufen und bei allen Teilnehmern die größte Freude erwecken. Der Grund: Ein fähiger Spielleiter hat aufgeschlossenen jungen Menschen neue unbekannte Spiele gezeigt!

Spielnachmittage.

Hier liegt die leichteste und schönste Aufgabe für die Älteren. Wir fordern Freude und Gesundheit und wollen durch Sport und Spiel die Jugend vor Langeweile, Müßiggang und anderem Verderben bewahren Hier liegt die leichteste und schönste Aufgabe für die Älteren! Sammeln wir also am bestimmten Nachmittagen die Jungen auf freien Plätzen Am besten wird die Aufforderung zum Spielnachmittag von einem Bund, Verein, Sportmannschaft oder Club gegeben, der schon einige Mitglieder hat. Diese bilden das Gerüst der Spielmannschaften. So treffen wir uns an allen Mittwoch- und Samstagnachmittagen um 4 Uhr auf dem Georgsplatz. Auch sonntags am Tag der Langeweile für die meisten jungen Menschen, treffen wir uns nach dem Kirchgang gegen 10 Uhr oder nachmittags 3 Uhr auf dem Sportplatz. Zuerst werden wenige kommen. Wir fordern deshalb unsere Jungen auf, ihre Freunde von der Straße mitzubringen Keiner braucht in unseren Verein einzutreten, Beitrag zu zahlen oder sich eine Uniform anzuschaffen Bald wird regelmäßig eine große Bande versammelt sein (Störenfriede werden durch Ausschluß für einen Nachmittag bestraft.) An langen Nachmittagen machen wir längere Pausen, evtl. durch Singen ausgefüllt Besonders in den Ferien mußten wir jeden Tag (auch bei Regen) uns mit den Jungen morgens um 9 Uhr auf dem Sportplatz treffen Wir spielen und singen, lesen vor oder machen sogar Tageswanderung
Eine Wanderung künden wir 2 Tage vorher an, um Jungen, die an einem Tag nicht kommen durften, nicht zu enttäuschen.

Der ältere Spielleiter kann bei den meisten Spielen ruhig mitmachen. Dafür bekommt die andere Partei 2 Spieler mehr oder sonstige Vorteile Der Ältere sollte es sich zur Regel machen, daß er z B beim Handball, wenn er angegriffen oder berührt wird, den Ball sofort freigibt.
Vielleicht empfiehlt es sich auch, diesen Spielleitern besonders bei Spielen auf öffentlichen Plätzen Armbinden eines Turnvereins oder der Stadt zu geben, damit seine Spiel - L e i t u n g allen erkenntlich wird.

Einüben im Lager.

Ein Lager bietet mit seiner unendlich vielen Zeit eine ausgezeichnete Möglichkeit, Spiele zu lernen Aber auch hier Vorsicht: die verbreitetste Krankheit — wenn kein Minutenprogramm besteht — die Lagermüdigkeit Am besten übt ein erfahrener Spielleiter nacheinander mit allen Gruppen die Spiele ein Ich habe z. B, vormittags von 8—9 mit 2 Gruppen neue Spiele eingeübt und dann nachmittags von 3—4 mit 2 anderen Gruppen (evtl. von 5—6 mit noch 2 weiteren Gruppen) Am Nachmittag hatten sich meistens schon die neuen Spiele vom Vormittag herumgesprochen, und ich brauchte fast nichts mehr zu erklären Die Spielstunde (besonders für neue Spiele) nie zu lange ausdehnen In der Abwechslung liegt die Würze des Lebens 1 Spielstunde und Schluß Evtl. am Nachmittag weiterspielen oder nach 1 Stunde schon. Aber dazwischen machen wir etwas anderes (Singen, Referat, Aussprache-Stunde, Knoten).

Der beste Weg.

Der beste Weg zu lustigen und interessanten Spielen im Heim und auf dem Sportplatz ist die Verbreitung des Spielhandbuches unter allen Jungen und Mädchen. Ich sage dies nicht aus Reklamegründen, sondern weil das Sprichwort gilt· ,Was man kennt, schätzt und liebt man'. Das Spielhandbuch 1000 JUGEND-SPIELE ist in seiner schönen Aufmachung eine Kostbarkeit. Der Junge, der sich ein Spielhandbuch kaufen kann, muß sparen. Der Junge, der es besitzt, wird es — weil teuer erworben — wie einen Schatz hüten Da jeder Junge einen unersättlichen Lesehunger hat und das Spielhandbuch als Taschenbuch immer mit sich führen kann, wird er oft danach greifen und bald viele Spiele auswendig können Im Heimabend und auf der Straße will er das, was er gelernt hat, ausprobieren und sein Wissen an den Mann bringen So werden die vielen Spiele wirklich, wie wir es wünschen, Allgemeingut aller Jungen und Mädchen werden.

Sonstiges.

Das Spielhandbuch sollte erst eine Parallelausgabe für Mädchen erhalten. Aber es wäre Unrecht, in einer geldarmen Zeit ein Spielbuch für Mädchen herauszubringen. Dieses Spielbuch müßte dieselben Spiele wie für Jungen enthalten, nur daß statt Jungen-Mädelnamen verwendet wurden. Es gibt nur ganz wenige typische Mädelspiele, wie z B. Wettstricken. Alle anderen Spiele können von Jungen und Mädchen gleichermaßen gespielt werden Es ist selbstverständlich, daß die Mädchen manche Spiele nicht so wüst und hart wie die Jungen spielen. Auch in Amerika spielen Jungen und Mädchen nach denselben Spielhandbüchern.

Das Spielhandbuch erhebt keinen Anspruch darauf, Wettkampfregeln genau beachtet zu haben. So wird manch einer böse sein daß selbst dem Fußball nur wenige Zeilen gewidmet sind, während in der ‚Fachbibliothek' dicke Bände stehen. Das Spielhandbuch will eben nur Anleitungen zum S p i e l geben Genaue Richtlinien für Wettspiele kann man in amtlichen Regelbüchen nachsehen.
Der Herausgeber ist für jede Kritik dankbar. Hinweise auf Fehler Vorschläge für bessere Übersicht, andere Spielarten, Anregunge usw. Besonders erwünscht sind neue Spiele!

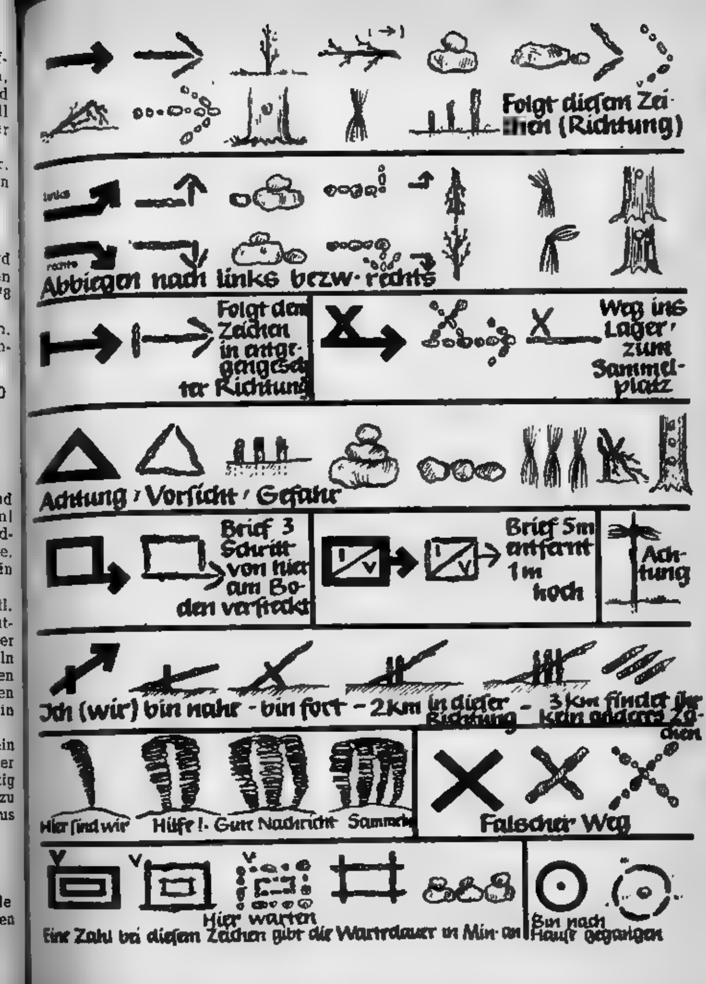
Neues Spielhandbuch.

An der Verbesserung und Vergrößerung des Spielhandbuchs wir dauernd gearbeitet. Die Einsendungen vieler Mitarbeiter schraubte die Spielzahl auf 2100. Das sind 1585 einzelne Spiele. Mit den 207 Abarten ergeben sich insgesamt 3663 Spielmöglichkeiten!
Wieder ergeht der Aufruf an alle Freunde, neue Spiele einzusenden Bei guten Ideen werden wir uns erkenntlich zeigen. Bitte alle Einsendungen an·

KOMM-MIT-Verlag, Günter Stiff
44 Münster, P o s t f a c h 768

Das **richtige** Spiel zur **richtigen** Zeit!

Bei jeder **festen Veranstaltung,** Heimstunde, Sportstunde, **Fest** un Feier mußt Du die Spiele **vorher** aussuchen und ‚auswendig' könne Bei einer **gemütlichen Zusammenkunft,** bei Regen, im Zelt, Jugen herberge, bei zufälligen Zusammentreffen im Heim, auf Deiner Bud am Badestrand **kannst** Du im Spielhandbuch **herumblättern** und e geeignetes Spiel auswählen.
Am besten ist in jedem Fall: vorher die Spiele aussuchen (und evt auf kleinem Zettel mit Stichwort merken). Denn auch beim gemü lichen Zusammentreffen besteht (bei Jüngeren) die Gefahr, daß d Kreis auseinanderläuft und nur schwer wieder zusammenzutromme ist, wenn nicht dauernd ‚Betrieb' ist (und Du erst Spiele aussuch mußt!) Hier hilft: laß ein Lied singen oder durch einen intelligent Burschen vorlesen, Knoten üben, ein Spiel leiten usw. und suche der Zwischenzeit im Spielhandbuch ein passendes Spiel.
Überfütterung zwecklos. Viele (Jüngere) wollen — bevor sie e Spiel überhaupt können bzw. regel-recht beherrschen — schon wied ein neues Spiel beginnen Das ist Unsinn und macht nur unlust und unruhig. Erst **ein** Spiel richtig kennen lernen! Oder, wenn große Unruhe herrscht, Spiel zum Austoben, Ringkämpfe oder hina ins Freie.
Nicht zuviel Neues! Wiederhole die alten Spiele!
Spiele sollen allen Gemeingut werden, wie die Lieder.
Zur guten Heimabend-Vorbereitung gehören:
5 bis 10 Spiele mit Änderungen, B, C, D usw u n d 1 bis 2 **neue** Spie
3 bewährte S[illegible]iele zum Austoben immer in ‚Reserve' halten, für d Fall, daß d[illegible]uppe **nichts anders zu bändigen ist.**



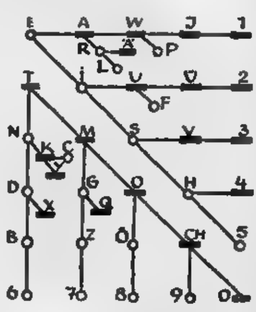
Folgt diesen Zeichen (Richtung)
links
rechts
Abbiegen nach links bezw. rechts
Folgt den Zeichen in entgegengesetzter Richtung
Weg ins Lager, zum Sammelplatz
Achtung / Vorsicht / Gefahr
Brief 3 Schritt von hier am Boden versteckt
Brief 5m entfernt 1m hoch
Achtung
Ich (wir) bin nahe - bin fort - 2Km in dieser Richtung - 3Km findet ihr kein anderes Zeichen
Hier sind wir
Hilfe!
Gute Nachricht
Falscher Weg
Hier warten
Eine Zahl bei diesen Zeichen gibt die Wartedauer in Min. an
Bin nach Hause gegangen

Empfangs-Tafel — Ablese-Tafel

zum Empfang von Morsebuchstaben



1	A	.-	Atom
2	B	-...	Bohnensuppe
3	C	-.-.	Coburg-Gotha
4	D	-..	Drogerie
5	E	.	Eis
6	F	..-.	Frankfurt-Oder
7	G	--.	Großmogul
8	H	....	Haubesitzer
9	I	..	Insel
	J	.---	jawohl Odol
0	K	-.-	Klosterhof
	L	.-..	Limonade
	M	--	Motor
	N	-.	Norden
	O	---	O Otto
	P	.--.	per Motorrad
	Q	--.-	Quolsdorf bei Forst
	R	.-.	Revolver
	S	...	Sausewind
	T	-	Tor
	U	..-	Union
	V	...-	Ventilator
	W	.--	Windmotor
	X	-..-	Xo ist kein Wort
	Y	-.--	Yorker Kohlkopf
	Z	--..	Zollvorsteher
	Ä	.-.-	Äsop ist tot
	Ö	---.	Ökonomie
	Ü	..--	Überm Hoftor
	CH	----	Chloroform Topf

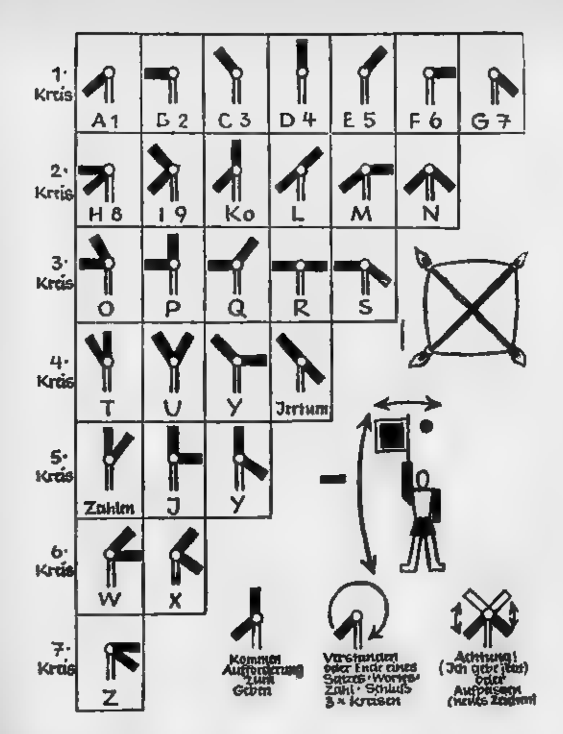


Je nachdem ob das e r s t e Zeichen ein ‚Punkt' oder ‚Strich' ist, benütze die obere oder untere Tafel! Ist z. B. das erste Zeichen ein ‚Punkt': zeige mit dem Finger auf die obere Tafel. Folgt ein ‚Strich', fahre den waagerechten Balken nach rechts weiter. (Folgt dagegen ein ‚Punkt', folge der schrägen Linie nach unten.) So auch bei den weiteren Zeichen. Beim letzten Zeichen hast Du dann jeweils den gesuchten Buchstaben gefunden. Such Dir aus der Sendetafel 5 Zeichen aus und suche diese Punkt für Punkt bzw. Strich für Strich hier nie nach unten. So auf der Tafel und Du kannst es bestimmt für immer!

Zeichenlänge und Abstand für perfekte Funker!

a) Ein Strich ('t') soll die Länge bzw. Dauer von 3 Punkten ('e') haben. b) Abstand zwischen den einzelnen Teilen eines Buchstaben-Zeichens soll 1 Punktlänge betragen. c) Abstand zwischen 2 Buchstaben = 3 Punktlängen. d) Abstand zwischen 2 Worten = 5 Punktlängen.

WINKER-ORDNUNG



Unsere Gruppe beginnt: „Achtungszeichen" bis andere Gruppe „Verstanden" winkt.
Vor Zahlen: Erst „Achtungszeichen", dann „Zahlenzeichen". Am Schluß der Zahlen: Einmal Kreis-Winken.
Bei „Irrtum" oder „Nichtverstanden" winke erst das auffällige „Achtungszeichen" und dann erst „Irrtumzeichen".
Nach jedem Wort: 1 x Flaggenkreis. Nach jedem Satz: 2 x Flaggenkreis. Nach der Meldung: 3 x Flaggenkreis.

Morse-Buchstaben oder Kasten-ABC mit e i n e r Flagge!
Siehe Zeichnung, Mitte, rechts!

Gruppe	Disziplin	Jahrgangs-Alter:	Schüler Jungen Bronze 8, 9, 10	Schüler Jungen Silber 11, 12	Schüler Mädchen Bronze 8, 9, 10	Schüler Mädchen Silber 11, 12	JUNGEN C Bronze 13, 14	JUNGEN B B.m.S. 15, 16	JUNGEN A Silber 17, 18
1	Schwimmen 50 m		o. Zeit	o. Zeit	o. Zeit	o. Zeit	—	—	—
	Schwimmen 200 m	min.	—	—	—	—	o. Zeit	7:30	6:30
2	Hochsprung oder	m	0,85	1,00	0,80	0,95	1,15	1,25	1,30
	Weitsprung	m	2,90	3,30	2,60	3,00	3,75	4,25	4,50
3	Lauf 50 m	sec.	9,4	8,9	9,7	9,2	—	—	—
	Lauf 75 m	sec.	—	12,7	—	13,1	12	—	—
	Lauf 100 m	sec.	—	—	—	—	15,5	14,4	14
	Lauf 400 m	sec.	—	—	—	—	—	—	—
	Lauf 1000 m	min.	—	—	—	—	—	—	—
4	Kugel	kg	—	—	—	—	4	5	6,25
		m	—	—	—	—	7	7,5	7,5
	Wurfball 200 g	m	—	26	—	—	32	—	—
	Schlagball 80 g	m	25	32	14	17	45	—	—
	Schleuderball 1 kg	m	—	—	—	—	25	30	35
	Speer 600 g	m	—	—	—	—	—	25	25
	Schwimmen 100 m	min	—	—	—	—	—	1:55	1:45
5	Lauf	m	800	800	600	600	1000	2000	3000
	bzw. Dauerlauf	min	o. Zeit	o. Zeit	o. Zeit	o. Zeit	4:30	9:00	13:30
	Radfahren 20 km	min	—	—	—	—	60	50	45
	Schwimmen	m	—	—		—	600	600	600
		min.	—	—	—	—	18	17:30	17

JEDES echte Mädchen, jeder Junge erwirbt in jedem Jahr ein Sportabzeichen. Das **SCHÜLER-Sportabzeichen** für 8 bis 12 Jährige. — **JUGEND-Sportabzeichen** 13 bis 18 Jahre. — **DEUTSCHES-Sportabzeichen** ab 18 Jahre. — Es gilt immer das Jahr, in dem man 8, 13 oder 18 Jahre alt wird.

URKUNDEN-Hefte kosten 0,50 bis 2 DM beim Sportamt (Schule, Verein, Sportplatz). Die Prüfung ist kostenlo Man kann sich von jeder Grup e i n e Übung aussuchen. Die Li stungen bei den Bundesjugendsplei können angerechnet werden. Bei Wur Stoß-, Turn-Übungen hat man je 3 Vers che. Die Bedingungen müssen inne halb eines Kalenderjahres erfüllt w den.

MÄDCHEN			Männer				Frauen			
C	B	A								
Bronze	B.m.S.	Silber	Bronze	Silber	Gold		Bronze	Silber	Gold	
13, 14	15, 16	17, 18	18—31	32—39	40—44	ab 60	18—27	28—34	35—39	ab 55
—	8:30	7:30	—	—	—	—	—	—	—	—
o. Zeit	—	—	—	—	—	—	7:00	7:00	15:00	15:00
1,00	1,05	1,10	1,35	1,35	1,25	0,90	1,10	1,05	1,00	0,80
3,20	3,40	3,50	4,75	4,50	4,30	S 1,80	3,60	3,40	3,20	S 1,40
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	9,2
12,8	12,6	12,4	—	—	11	—	12,4	12,8	13	—
16,4	16,2	16	13,4	14	14,5	20	16	16,5	17	22
—	—	—	66	70	72	—	—	—	—	—
—	—	—	5:20	5:20	5:20	5:20	—	—	—	—
3	4	4	7,25	7,25	7,25	7,25	4	4	4	4
4,5	5,5	6	6	6	7,5	6,25	6,75	6,5	6,25	5,25
20	—	—	9	9	8,5	8	—	—	—	—
25	30	35	—	—	—	—	37	35	33	26
20	23	25	—	—	—	26	27	26	25	21
—	—	18	800/30	800/30	800/30	800/30	600/22	600/22	600/22	600/22
—	2:15	2:05	1.40	1:45	1:50	2:30	2	2:10	2:20	3:40
1000	1000	1500	5000	5000	3000	3000	2000	1500	1000	1000
6	5	9	23	25	15	21	12	12:40	13:20	17
70:00	65:00	60:00	45:00	45:00	50:00	70	60	65	70	85
400	400	400	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
18	17:30	17	24	25	30	38	29	30	32	40

DIESES ist eine KM-Aktion (Seite 239). Lege in diesem Sommer (D)ein Sport-Abzeichen ab! Trainiere hierfür! Kontrolliere im Frühjahr und Herbst Deine Leistungsfähigkeit und rechne an Hand unserer Tabellen Deine Punktzahl aus.

Auf den Seiten 243, 245 ff. und auf den Notiz-Seiten 278 usw. hast Du Platz genug Berichte im Aktions-Heft von Deinem Training und trage Deine Best-Leistungen ein!

Da unsere Tabellen zwar sehr gut sind, aber nicht alle cm und Sek. genannt werden, mache es Dir zur Regel, stets die kleinere Punktzahl aufzuschreiben. Das erspart Dir umständliche Rechnerei und spornt Dich (hoffentlich) zu Höchst-Leistungen an!

ein GRUND zum PROTESTIEREN!

Es gibt nichts gesünderes als Spiel und Sport in Sonne und Wasser! Aber die Sonne ist oft Mangelware: der letzte Sommer war in deutschen Landen total verregnet.

Daher protestiert KM seit vielen Jahren gegen die deutschen Schulbehörden: wir fordern, daß der Abschluß des Schuljahres wieder auf Ostern zurückverlegt wird! (Die Begründung, daß ganz Europa das Schuljahr mit den Sommerferien enden läßt, genügt nicht, denn es wechseln ja nur wenige Schüler ins Ausland oder zu uns.)

Angeblich ist doch die Gesundheit unser höchstes Gut! Wenn das wahr ist, ist nicht einzusehen, daß der entscheidende Endspurt zur Versetzung sich bis zum Hochsommer hinzieht! — Aus Angst vor schlechten Noten geht der gesamten deutschen Jugend Frühjahr und ein großer Teil des Sommers verloren!

Es liegt an Dir, gegen diesen Unsinn zu protestieren: in Briefen an den Kultusminister Deines Landes, in den Schülerzeitschriften, in Leserbriefen an Eure Zeitung, durch Unterschriften-Sammlungen und durch Alarmierung Eurer Eltern!

DIES ist eine KM-Aktion (Seite . . .). Findest Du den Sommer-Versetzungs-Streß auch falsch? Dann setze Dich für den Oster-Termin ein! — Fordert, bittet: „Versetzung wieder zu Ostern!" — Berichte im KM-Aktionsheft, was Du getan, erreicht hast und welches Echo kam!

GESUND und MUNTER

Bist Du gesund und munter?! Dann kann man Dir von ganzem Herzen gratulieren! (Denn die meisten Menschen sind irgendwie und wo krank.) Sieh zu, daß Du nicht krank wirst! Die beste Medizin ist eine vernünftige Lebensweise und viel Sport! Denn die größte Krankheitsursache ist heute der ‚Bewegungsmangel'.

Es ginge alles besser,

wenn man mehr ginge!

Das hat schon Goethe (1749—1832) gesagt. (Oder könnte es gesagt haben; wenn man es nicht genau weiß, kann man getrost Goethe als Urheber guter Sprüche zitieren, meistens stimmts und allermeistens wissen es die anderen auch nicht besser.)

Als Goethe starb wurde die Eisenbahn geboren und 50 Jahre später kam die ‚Elektrische' (Straßenbahn) dazu. Neben diesen ‚öffentlichen Verkehrsmitteln' begann um die Jahrhundertwende der Siegeszug des Autos.

Das Auto hat die Welt verändert. Heute hat fast jede Familie einen Wagen. Dieses ‚private' Verkehrsmittel verführt zu einer beispiellosen Bequemlichkeit: Man geht nicht mehr, man fährt oder wird gefahren.

Neben dem Auto ist es seit 20 Jahren das Fernsehen, das die Menschen und Familien in nie dagewesener Art und Weise verändert und zum Sitzen ‚zwingt'.

Durch die Technik verändert sich auch die tägliche Arbeit des Menschen von der körperlich anstrengenden, oft 12stündigen Leistung wird immer mehr eine sitzende, oft nur verwaltende Schreibtisch-Tätigkeit.

So können die Errungenschaften der Technik — Auto, Fernsehen, Schreibtisch — zur gesundheitlichen Katastrophe führen, wenn wir uns nicht dagegen wehren.

Aus diesem Grunde wirst Du und alle Leser immer wieder im KM zu Spiel, Sport und Wandern aufgefordert. Daher bringen wir auch die Sport- und Schwimm-Abzeichen und Sport-Tabellen. Hier kannst Du allein oder mit Freunden Deine Leistung messen, in

Punkten ausrechnen und untereinander vergleichen!

Leider können wir die neuen Punkte-Tabellen der Bundesjugendspiele nicht bringen, weil wir dann den halben KM mit Tabellen füllen müßten. — Wir schlagen (den Behörden) vor, daß man zumindest die Tabellen für Jungen und Mädchen zusammenlegen sollte!

Daher bleiben wir bei den alten übersichtlichen und vielseitigen Tabellen, die wir leicht für jede Lager-Olympiade, Sportveranstaltung und privaten Vergleich verwenden können. — ‚Von den neuen Tabellen bringen wir nur die ‚Punktgrenzen' für Sieger- und Ehrenurkunden.

DIES ist eine KM-Aktion. Prüfe Deine eigene Leistung (zumindest) im Frühjahr und Herbst, vor und nach den Großen Ferien (Wünsche Dir eine Armbanduhr mit Stoppeinrichtung, die es heute schon für 40 DM gibt.) — Schreibe Deine selbst-gestoppten, gemessenen Leistungen hier in KM und ins Aktions-Heft!

Punktgrenzen für Urkunden

	Jungen		Mädchen	
Alter	Sieger	Ehren	Sieger	Ehren
8	800	1200	700	950
9	950	1400	800	1100
10	1100	1550	900	1300
11	1250	1700	1050	1500
12	1400	1900	1200	1650
13	1550	2100	1300	1800
14	1750	2300	1400	1900
15	1950	2500	1500	1950
16	2250	2700	1550	2000
17	2450	2900	1600	2000
18	2550	3000	1650	2050
19 u. älter	2650	3100	1650	2050

Aus den zur Auswahl stehenden Übungen haben wir die Übungen ausgewählt, die am üblichsten sind und die auch beim Sportabzeichen verlangt werden. Aus den 50-Werte-Tabellen haben wir, um Platz zu sparen, 13 Leistungen herausgesucht. Liegt Deine Leistung zwischen unseren Werten, so lassen sich Deine Punkte doch schnell errechnen. **Ein 9jähriger Junge** springt z. B. 71 cm hoch. In unserer Tabelle finden wir aber nur 67 und 72 cm verzeichnet; das wären 30 bzw. 36 Punkte. Also 5 cm = 6 Punkte, 1 cm = ca. 1 Punkt; 71 cm = 34 Punkte!

Bei den SOMMERSPIELEN gibt es den 3-, 4- oder 5-Kampf.
Jeder Teilnehmer kann (nach Möglichkeit) aus allen Übungen selbst auswählen; es muß jedoch ein Lauf, Sprung und Wurf dabei sein.
Sofern Schwimmen möglich ist, muß dies hinzugenommen, also ein **4-Kampf** abgelegt werden. — **Beim 5-Kampf** kann eine beliebige Übung oder Schwimmart dazu gewählt werden.

3-Kampf: Sieger-Urkunde **150** Punkte — Ehren-Urkunde **230** Punkte.
4-Kampf: Sieger-Urkunde **200** Punkte — Ehren-Urkunde **300** Punkte.
5-Kampf: Sieger-Urkunde **230** Punkte — Ehren-Urkunde **360** Punkte.

MÄDCHEN — 12 Jahre

Pkt.	75 m Lauf	Weitsprung	Hochsprung	Schlagb. 80 g	Handb. 325-400 g	50 m Brust	50 m Kraul
0	15.7	1.84	62	6.50	5.50	1.38	1.34
12	15.0	2.12	69	9.00	7.25	1.21	1.17
24	14.3	2.41	76	11.00	9.00	1.13	1.09
30	13.9	2.56	80	12.50	10.00	1.10	1.06
36	13.6	2.72	83	14.00	11.25	1.07	1.03
42	13.3	2.88	87	15.50	12.25	1.05	1.01
48	13.0	3.04	91	17.00	13.50	1.04	1.00
54	12.8	3.21	95	19.00	14.75	1.02	58.7
60	12.5	3.38	99	21.00	16.00	1.01	57.3
66	12.2	3.56	103	22.50	17.50	1.00	56.2
78	11.8	3.93	112	26.50	20.25	58.1	54.1
90	11.3	4.32	121	31.00	23.25	56.4	52.4
100	11.0	4.66	129	35.00	26.00	55.1	51.1

MÄDCHEN — 13 Jahre

Pkt.	75 m Lauf	Weitsprung	Hochsprung	Schlagb. 80 g	Handb. 325-400 g	Schleuderball 1 kg	50 m Brust	50 m Kraul
0	15.5	2.03	69	8.00	7.00	8.00	1.35	1.29
12	14.8	2.31	76	10.50	8.75	10.00	1.18	1.13
24	14.1	2.59	82	13.50	10.50	12.25	1.10	1.05
30	13.7	2.74	86	15.00	11.75	13.50	1.07	1.02
36	13.4	2.89	90	16 50	12.75	15.00	1.04	59.9
42	13.1	3.05	93	18.50	13.75	16.50	1.02	57.9
48	12.8	3.21	97	20.00	15.00	18.00	1.01	56.2
54	12.5	3.37	101	22.00	16.25	19.50	59.7	54.7
60	12.3	3.54	105	24.00	17.50	21.00	58.3	53.3
66	12.0	3.71	109	26.50	18.75	22.75	57.2	52.2
78	11.6	4.06	117	30.50	21.50	26.50	55.1	50.1
90	11.1	4.44	126	35.50	24.50	30 25	53.4	48.4
100	10.8	4.76	133	40.00	27.00	33.50	52.1	47.1

MÄDCHEN — 14 Jahre

Pkt.	75 m Lauf	Weitsprung	Hochsprung	Schlagb. 80 g	Handb. 325-400 g	Schleuderball 1 kg	50 m Brust	50 m Kraul
0	15.5	2.12	71	8.50	8.00	8.75	1.31	1.25
12	14.8	2.38	78	11.00	9.75	11.00	1.14	1.09
24	14.0	2.67	85	14.00	11.50	13.25	1.06	1.01
30	13.7	2.82	88	15.50	12.50	14.50	1.03	58.4
36	13.3	2.97	92	17.50	13.75	16.00	1.00	55.9
42	13.0	3.13	96	19.00	14.75	17.50	58.9	53.9
48	12.7	3.28	100	21.00	16.00	19.00	57.2	52.2
54	12.5	3.45	103	23 00	17.25	20.50	55.7	50.7
60	12.2	3.61	108	25.00	18.50	22.00	54.3	49.3
66	11.9	3.79	112	27.50	19.75	23.75	53.2	48.2
78	11.4	4.14	120	32.00	22.50	27.25	51.1	46.1
90	11.0	4.51	129	37.00	25.50	31.00	49.4	44.4
100	10.7	4.83	136	41.50	28.00	34.00	48.1	43.1

Sportart	Trage hier Deine Sportleistungen ein	Datum

MÄDCHEN — 15 Jahre

Pkt.	75 m Lauf	Weitsprung	Hochsprung	Schlagb. 80 g	Handb. 325-400 g	Schleuderball 1 kg	50 m Brust	50 m Kraul
0	15.5	2.13	72	8.75	8.25	10.25	1.28	1.23
12	14.6	2.40	79	11.50	10.00	12.50	1.11	1.07
24	13.9	2.69	86	14.50	12.25	14.75	1.03	59.2
30	13.6	2.84	90	16.50	13.25	16.25	1.00	56.4
36	13.2	2.99	94	18.00	14.50	17.50	57.9	53.9
42	12.9	3.14	98	20.00	15.75	19.00	55.9	51.9
48	12.6	3.30	102	22.00	17.00	20.50	54.2	50 2
54	12.4	3.47	106	24.00	18.25	22.00	52.7	48.7
60	12.1	3.64	110	26.50	19.75	23.50	51.3	47.3
66	11.8	3.81	114	29.00	21.00	25.25	50.2	46.2
78	11.3	4.16	123	34.00	24.00	28.50	48.1	44.1
90	10.9	4.54	132	39.00	27.25	32.25	46.4	42.4
100	10.6	4.85	140	44.00	30.00	35.50	45.1	41.1

MÄDCHEN — 16 und 17 Jahre

Pkt.	75 m Lauf	Weitsprung	Hochsprung	Schlagb. 80 g	Handb. 325-400 g	Schleuderball 1 kg	50 m Brust	50 m Kraul
0	15.4	2.19	75	9.00	8.50	11.50	1.27	1.22
12	14.6	2.45	82	12.00	10.25	13.75	1.10	1.06
24	13.8	2.74	89	15.50	12.50	16.25	1.02	58.2
30	13.5	2.88	93	17.50	13.75	17.50	59.4	55.4
36	13.2	3.03	97	19.50	14.75	19.00	56.9	52.9
42	12.8	3.19	101	21.50	16.25	20.50	54 9	50.9
48	12.5	3.34	105	24.00	17.50	22.00	53.2	49.2
54	12.3	3.50	109	26.50	18.75	23.50	51.7	47.7
60	12.0	3.67	113	29.00	20.25	25.00	50.3	46.3
66	11.7	3.84	118	31.50	21.75	26.75	49.2	45.2
78	11.2	4.19	126	37.50	24.75	30.00	47.1	43.1
90	10.7	4.55	135	43.50	28.00	33.75	45.4	41.4
100	10.4	4.87	143	49.00	31.00	37.00	44.1	40.1

MÄDCHEN — 18 bis 20 Jahre

Pkt.	75 m Lauf	Weitsprung	Hochsprung	Schlagb. 80 g	Handb. 325-400 g	Schleuderball 1 kg	50 m Brust	100 m Kraul
0	15.3	2.23	79	9.50	9.25	12.50	1.26	2.50
12	14.5	2.49	86	12.50	11.25	14.75	1.09	2.16
24	13.7	2.78	93	16.00	13.50	17.25	1.01	2.00
30	13.4	2.92	97	18.00	14.75	18.50	58.4	1.54
36	13.1	3 07	100	20.50	16.00	20.00	55.9	1.49
42	12.7	3.22	104	22.50	17.00	21.50	53.9	1.45
48	12.4	3.39	108	25 00	18.50	23.00	52.2	1.42
54	12.1	3.54	112	27.50	19.75	24.50	50.7	1.39
60	11.9	3.71	116	30.00	21.25	26 00	49.3	1.36
66	11.6	3.88	120	32.50	22.75	27.75	48.2	1.34
78	11.1	4.22	129	38.50	25.75	31.00	46.1	1.30
90	10.6	4.59	137	44.50	29.00	34.75	44.4	1.26
100	10.3	4.90	145	50.00	32.00	38.00	43.1	1.24

Sportart **Trage hier Deine Sportleistungen ein** Datum

Datum

JUNGEN — 9 Jahre

Pkt.	50 m Lauf	Weitsprung	Hochsprung	Schlagb. 80 g	Handb. 325-400 g	50 m Brust	25 m Brust
0	12 3	1.45	45	6,0	4 75	1.41	1 22
12	11 7	1.73	54	8,0	6 25	1.24	1 10
24	11 0	1 98	63	10,5	8 00	1 16	59 8
30	10 7	2 10	6[illegible]	12,0	9 00	1.13	55 0
36	10 5	2 23	7[illegible]	13,5	10 00	1 10	50 8
42	10.2	2 36	7[illegible]	15,0	10 75	1 08	46 8
48	9 9	2 50	79	16,5	11 70	1.07	43 2
54	9 7	2.64	82	18,5	12 70	1.05	40 0
60	9 4	2.79	8[illegible]	20,5	13 70	1 04	37 0
66	9 2	2 93	8[illegible]	22,5	14 70	1 03	34 6
78	8 8	3 24	94	27,0	16 70	1 01	30 6
90	8 4	3 57	100	31,5	19 00	59 4	28 0
100	8 1	3.85	105	36,0	21 50	58.1	27 0

JUNGEN — 10 Jahre

Pkt.	50 m Lauf	1000 m Lauf	Weitsprung	Hochsprung	Schlagb. 80 g	Handb. 325-400 g	50 m Brust	25 m Brust
0	11 8	5 52	1 65	54	9,0	5 60	1.39	1 19
12	11.1	5 26	1 92	63	12,0	7 40	1 22	1 07
24	10.5	5 04	2.19	72	15,0	9 25	1.14	56 8
30	10 3	4 54	2 32	76	16 5	10 25	1 11	52 0
36	10.0	4 45	2 46	81	18,5	11 00	1 08	47 8
42	9 7	4 36	2 60	85	20,5	12 00	1 06	43 8
48	9 5	4 28	2 75	89	22,5	13 00	1.05	40 2
54	9 3	4 20	2 90	92	24,5	14 00	1.03	37 0
60	9 1	4 13	3 05	95	27,0	15 25	1.02	34 0
66	8 9	4 06	3 22	98	29,0	16 25	1.01	31 6
78	8 5	3 53	3 54	104	34,0	18 75	59.1	27 6
90	8.1	3 41	3 89	110	39,5	21 25	57 4	25 0
100	7.8	3 33	4.19	116	44,5	23 50	56.1	24 0

JUNGEN — 11 Jahre

Pkt.	50 m Lauf	1000 m Lauf	Weitsprung	Hochsprung	Schlagb. 80 g	Handb. 325-400 g	50 m Brust	50 m Kraul
0	11 3	5 47	1 83	65	12 0	6 40	1.37	1 28
12	10 7	5 20	2 11	74	15 0	8 25	1.20	1.11
24	10 1	4 58	2 39	83	19 0	10 25	1.12	1 03
30	9.9	4 48	2 53	87	21 5	11 25	1.09	1 00
36	9 6	4 38	2 68	90	23 5	12 00	1.06	57.9
42	9 4	4 29	2 84	93	26 0	13 50	1.04	55 9
48	9 1	4 21	2 99	96	29 0	14 50	1.03	54 2
54	8 9	4 13	3 16	100	31 5	15 75	1.01	52.7
60	8 7	4 06	3 32	103	34 5	17 00	1.00	51 3
66	8 5	3.59	3 49	107	37 5	18 50	59.2	50.2
78	8 1	3 46	3 84	113	44 0	21 00	57.1	48 1
90	7.8	3 34	4 22	121	51 0	24 00	55.4	46 4
100	7.5	3.26	4.55	127	57.5	26.50	54.1	45.1

Sportart **Trage hier Deine Sportleistungen ein** Datum

JUNGEN — 12 Jahre

Pkt.	75 m Lauf	1000 m Lauf	Weitsprung	Hochsprung	Schlagb. 80 g	Handb. 325-400 g	50 m Brust	50 m Kraul
0	15.5	5.40	1.97	78	13.5	8.00	1.35	1.26
12	14.8	5.14	2.26	84	17.0	9.75	1.18	1.09
24	14.1	4.51	2.55	90	21.5	11 75	1.10	1.01
30	13.8	4.41	2.70	93	24.0	13 00	1.07	58.4
36	13.4	4.31	2.86	96	26 5	14 00	1.04	55.9
42	13.1	4.22	3 02	99	29.00	15.25	1 02	53.9
48	12.8	4.14	3.18	102	32.0	16 50	1.01	52.2
54	12.5	4 06	3.35	106	35.0	17.75	59.7	50.7
60	12.3	3.58	3.52	109	38.0	19.00	58.3	49.3
66	12.0	3.52	3.70	113	41.0	20.50	57.2	48.2
78	11.5	3.39	4.07	120	48.0	23 50	55.1	46.1
90	11.1	3.27	4 46	127	55.0	26.50	53.4	44.6
100	10.7	3.19	4.80	133	61.5	29.50	52.1	43.1

JUNGEN — 13 Jahre

Pkt.	75 m Lauf	1000 m Lauf	Weitsprung	Hochsprung	Schlagb. 80 g	Handb. 325-400 g	50 m Brust	50 m Kraul
0	15.3	5.30	2.28	82	16.0	9.25	1.32	1.23
12	14.5	5.03	2.56	88	20 0	11.25	1.15	1.06
24	13.8	4.40	2.85	94	25.0	13.50	1.07	58.1
30	13.4	4.29	3.00	97	27.5	14.75	1.04	55.4
36	13.1	4.20	3.16	100	30 0	16.00	1.01	52.9
42	12.8	4.11	3.32	103	33.0	17 00	59.9	50.9
48	12.5	4.03	3.48	107	36.0	18 50	58.2	49.2
54	12.3	3.55	3.65	111	39.0	19 75	56.7	47.7
60	12.0	3.48	3.82	115	42.0	21.25	55.3	46.3
66	11.7	3.41	3.99	119	45.5	22.75	54.2	45.2
78	11.3	3.29	4.35	127	52.5	25.75	52.1	43.1
90	10.8	3.17	4.73	136	60.0	29.00	50.4	41.4
100	10.5	3.09	5.06	143	66.5	32.00	49.1	40.1

JUNGEN — 14 Jahre

Pkt.	100 m Lauf	1000 m Lauf	Weitsprung	Hochsprung	Schlagb. 80 g	Schleuderball 1 kg	50 m Brust	50 m Kraul
0	19 0	5.10	2.49	86	18.5	11.25	1.29	1.20
12	17.9	4.45	2.78	93	23.0	14.00	1.12	1.03
24	17 0	4.24	3.08	100	28.0	17 00	1.04	55.1
30	16.6	4.15	3.24	104	31.0	18.50	1.01	52.4
36	16.2	4.06	3.40	108	34.0	20.50	58.9	49.9
42	15.8	3.58	3.57	111	37.0	22 00	56.9	47.9
48	15.5	3.51	3.74	115	39 5	23.75	55.2	46.2
54	15.1	3.43	3.91	119	43.0	25 50	53.7	44.7
60	14.8	3.37	4.09	123	46.5	27.50	52.3	43.3
66	14.5	3.30	4.27	127	49.5	29.50	51.2	42.2
78	13.9	3.19	4.65	136	57.0	34.00	49.1	40.1
90	13.3	3.08	5.04	144	64.5	38.50	47.4	38.4
100	12.8	3.00	5.38	152	71.5	42.75	46.1	37.1

Sportart **Trage hier Deine Sportleistungen ein** Datum

JUNGEN — 15 Jahre

Pkt.	100 m Lauf	1000 m Lauf	Weitsprung	Hochsprung	Kugelst. 5 kg	Schleuderball 1 kg	50 m Brust	50 m Kraul
0	18.1	4.52	2.73	93	3.69	15.00	1.26	1.17
12	17.2	4.30	3.03	100	4.39	18.00	1.09	1.00
24	16.3	4.11	3.34	108	5.14	21.00	1.01	52.1
30	15.9	4.03	3.50	111	5.55	22.75	58.4	49.4
36	15.6	3.55	3.67	115	5.97	24.25	55.9	46.9
42	15.2	3.47	3.84	119	6.40	26.00	53.9	44.9
48	14.9	3.40	4.02	123	6.85	27.75	52.2	43.2
54	14.5	3.34	4.19	127	7.30	29.75	50.7	41.7
60	14.2	3.28	4.38	131	7.79	31.50	49.3	40.3
66	13.9	3.22	4.56	135	8.28	33.50	48.2	39.2
78	13.4	3.11	4.95	144	9.31	37.50	46.1	37.1
90	12.9	3.01	5.34	153	10.40	41.75	44.4	35.4
100	12.5	2.54	5.69	160	11.36	45.50	43.1	34.1

JUNGEN — 16 Jahre

Pkt.	100 m Lauf	1000 m Lauf	Weitsprung	Hochsprung	Kugelst. 5 kg	Schleuderball 1 kg	50 m Brust	50 m Kraul
0	17.1	4.36	2.94	98	4.13	18.00	1.23	1.16
12	16.3	4.16	3.25	105	4.89	21.00	1.06	59.4
24	15.6	4.00	3.58	113	5.70	24.00	58.1	51.1
30	15.3	3.52	3.75	117	6.14	25.75	55.4	48.4
36	15.0	3.45	3.92	121	6.59	27.25	52.9	45.9
42	14.6	3.38	4.10	125	7.05	29.00	50.9	43.9
48	14.3	3.32	4.28	129	7.53	30.75	49.2	42.2
54	14.1	3.26	4.46	133	8.03	32.50	47.7	40.7
60	13.8	3.20	4.65	138	8.55	34.50	46.3	39.3
66	13.5	3.15	4.84	142	9.07	36.50	45.2	38.2
78	13.0	3.05	5.24	151	10.18	40.25	43.1	36.1
90	12.6	2.56	5.65	160	11.34	44.50	41.4	34.4
100	12.2	2.50	6.01	169	12.37	48.25	40.1	33.1

JUNGEN — 17 Jahre

Pkt.	100 m Lauf	1000 m Lauf	Weitsprung	Hochsprung	Kugelst. 6,25 kg	Schleuderball 1 kg	50 m Brust	50 m Kraul
0	16.5	4.24	3.12	102	4.24	20.00	1.21	1.15
12	15.8	4.07	3.43	109	4.90	23.00	1.04	58.4
24	15.1	3.52	3.76	117	5.64	26.00	56.1	50.1
30	14.8	3.45	3.93	121	6.03	27.75	53.4	47.4
36	14.5	3.39	4.10	125	6.43	29.25	50.9	44.9
42	14.2	3.33	4.27	129	6.84	31.00	48.9	42.9
48	13.9	3.27	4.45	133	7.25	32.75	47.2	41.2
54	13.7	3.21	4.64	137	7.69	34.75	45.7	39.7
60	13.4	3.16	4.83	142	8.15	36.50	44.3	38.3
66	13.2	3.11	5.02	146	8.61	38.25	43.2	37.2
78	12.7	3.02	5.41	155	9.57	42.50	41.1	35.1
90	12.2	2.54	5.82	164	10.57	46.50	39.4	33.4
100	11.9	2.48	6.17	172	11.47	50.25	38.1	32.1

Sportart **Trage hier Deine Sportleistungen ein** Datum

Sportart														

JUNGEN — 18 Jahre

Pkt.	100 m Lauf	1000 m Lauf	Weit-sprung	Hoch-sprung	Kugelst. 6,25 kg	Schleuder-ball 1 kg	50 m Brust	100 m Kraul
0	16,3	4,20	3,29	1,07	4,43	23,50	1.19	2.4
12	15,5	4,03	3,59	1,14	5,16	26,50	1.02	2.0
24	14,9	3,49	3,92	1,22	5,96	29,50	54.1	1.4
30	14,6	3,42	4,09	1,26	6,39	31,00	51.4	1.4
36	14,3	3,36	4,26	1,30	6,81	32,75	48.9	1.4
42	14,0	3,29	4,44	1,34	7,27	34,50	46.9	1.3
48	13,7	3,24	4,62	1,38	7,74	36,25	45.2	1.3
54	13,5	3,18	4,80	1,42	8,22	38,25	43.7	1.3
60	13,2	3,13	4,99	1,47	8,72	40,00	42.3	1.2
66	13,0	3,08	5,17	1,51	9,22	41,75	41 2	1.2
78	12,5	3,00	5,56	1,60	10,27	45,75	39.1	1.2
90	12,1	2,51	5,97	1,69	11,40	50,00	37.4	1.1
100	11,8	2,45	6,32	1,77	12,39	53,50	36.1	1,1

JUNGEN — 19 Jahre

Pkt.	100 m Lauf	1000 m Lauf	Weit-sprung	Hoch-sprung	Kugelst. 6,25 kg	Schleuder-ball 1 kg	50 m Brust	100 m Kraul
0	15,9	4,18	3,38	1,11	4,68	24,75	1.19	2.38
12	15,2	4,02	3,69	1,19	5,41	27,75	1.02	2.07
24	14,6	3,47	4,02	1,27	6,20	31,00	5.41	1.48
30	14,3	3,41	4,19	1,31	6,62	32,50	51.4	1.43
36	14,0	3,34	4,36	1,35	7,04	34,25	48.9	1.38
42	13,7	3,28	4,53	1,39	7,49	36,00	46.9	1 34
48	13,4	3,23	4,72	1,43	7,94	37,75	45.2	1,31
54	13,2	3,18	4,90	1,47	8,42	39,75	43.7	1.28
60	12,9	3,12	5,08	1,52	8,90	41,50	42.3	1.25
66	12,7	3,07	5,28	1,56	9,40	43,50	41 2	1.23
78	12,2	2,59	5,67	1,65	10,43	47,50	39.1	1.19
90	11,8	2,51	6,07	1,74	11,53	51,50	37.4	1.15
100	11,5	2,44	6,42	1,82	12,49	55,25	3.61	1.13

JUNGEN — 20 Jahre

Pkt.	100 m Lauf	1000 m Lauf	Weit-sprung	Hoch-sprung	Kugelst. 6,25 kg	Schleuder-ball 1 kg	50 m Brust	100 m Kraul
0	15,8	4,18	3,44	1,13	5,07	25,25	1.19	2.37
12	15,1	4,02	3,76	1,21	5,81	28,25	1.02	2.05
24	14,5	3,47	4,08	1,29	6,61	31,50	54.1	1.47
30	14,2	3,41	4,25	1,33	7,01	33,00	51.4	1.41
36	13,9	3,34	4,42	1,37	7,45	34,75	48.9	1.36
42	13,6	3,28	4,60	1,41	7,90	36,50	46.9	1.32
48	13,3	3,23	4,78	1,45	8,35	38,25	45.2	1.29
54	13,1	3,18	4,96	1,49	8,82	40,00	43.7	1.26
60	12,8	3,12	5,14	1,54	9,30	42,00	42.3	1.23
66	12,6	3,07	5,33	1,58	9,78	44,00	41.2	1.21
78	12,1	2,59	5,72	1,67	10,80	48,00	39.1	1.17
90	11,7	2,51	6,12	1,76	11,89	52,00	37.4	1.13
100	11,4	2,44	6,46	1,84	12,83	55,50	36.1	1.11

JEDER schwimmer ein RETTER

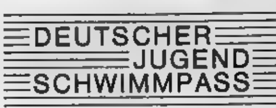
Du und jedes echte Mädchen und Junge muß nicht nur perfekt schwimmen, sondern auch retten können. Helfen kann man aber nur, wenn man es richtig gelernt hat. Hier der komplette 10-Stufenplan: starte!



1. **Seepferdchen-Abzeichen** (Frühschwimmer) erhält man, wenn man vom Beckenrand ins Wasser springen kann, 25 m schwimmt und aus schultertiefem Wasser einen Gegenstand mit den Händen heraushoit.







DT. JUGEND-SCHWIMMPASS

2. Dt. Jugend-Schwimmabzeichen in BRONZE — Freischwimmer: Sprung vom Beckenrand, 200 m in 8 Min. oder 15 Min. beliebig — Sprung aus 1 m Höhe oder Startsprung, Gegenstand aus 2 m Tiefe — Bade-Regeln.

3. Dt. JSA — Silber: Startsprung, 400 m in 16 Min., davon 300 m Bauchlage — 100 m Rückenschwimmen oder 30 Min. Dauerschwimmen (davon 5 Min. Rücken).

Tieftauchen (von der Wasseroberfläche) 2 x und Gegenstände raufholen — 10 m Tauchen — Sprung aus 3 m Höhe.

4. Dt. JSA — GOLD: Mindestens 10 Jahre; 600 m in 24 Min. — 50 m Brust in 70 Sek. — 25 m Kraul — 50 m Rücken ohne Armbewegungen.

15 m Tauchen in 3 Min., 3 Tauchringe aus ca. 2 m Tiefe holen, bei 3 Versuchen — 3 m Sprung — 50 m Transportschwimmen (Schieben oder Ziehen) — Baderegeln — richtiges Verhalten bei Unfällen im Wasser, Eis.

Laß sie nur die Köpfe hängen lassen,
wenn die Köpfe ihre eignen sind.
Wir, wir wollen unsere Segel brassen
in den Wind.

DT. RETTUNGS-SCHWIMMPASS

5. Dt. Rettungsschwimm-Abzeichen — BRONZE. Mindestalter 12 Jahre: 200 m in 10 Min. (100 m Bauchlage, 100 m Rücken ohne Armgebrauch) — 100 m Kleider-Schwimmen in 4 Min., im Wasser ausziehen — 3 verschd. Sprünge aus 1 m Höhe.

15 m Tauchen, einmal kopfwärts, einmal fußwärts von Wasseroberfläche 3 m tief innerhalb 3 Min. tauchen und 2 5-kg-Tauchringe raufholen — 50 m Transportschwimmen — Befreiungsgriffe: Lösen von 6 Umklammerungen — 50 m Schleppen mit Kopf- oder Achselgriff und dem Fesselschleppgriff.

20 m in Bauchlage schwimmen, unterwegs 5-kg aus 3 m Tiefe raufholen und wieder fallen lassen — 20 m Schleppen eines Partners — Demonstration des Anlandbringens.

Kenntnisse von Atmung, Blutkreislauf, Durchführung der Wiederbelebung, von Gefahren am — im Wasser, Hilfe bei Bade-, Boots-, Eis-Unfällen (Selbst- und Fremdrettung), Aufgaben des DLRG.

6. Dt. RSA — SILBER: Ab 15 Jahre. Wie oben, aber 400 m in 15 Min. davon 50 m Kraul, 150 m Brust, 200 m Rücken ohne Armtätigkeit — 300 m Kleiderschwimmen in 12 Min. — Sprung aus 3 m Höhe — 25 m Tauchen.

3 x tauchen bis 5 m tief und 3 x 5-kg raufholen — 50 m Transportschwimmen in 90 Sek. — 50 m Schleppen in 4 Min. (beide Partner in Kleidern).

20 m in Bauchlage schwimmen, unterwegs aus 5 m Tiefe 5-kg raufholen — Lösen aus einer Umklammerung durch Befreiungsgriff — 25 m Schleppen — Anlandbringen des Geretteten — 3 Min. Vorführung der Wiederbelebung.

Zusätzlich: 1. Hilfe bei Unfällen — Rechte und Pflichten beim Helfen — Rettungsgeräte.

7. DT. RSA — GOLD: Ab 16 Jahre. Wie oben, aber 300 m Flossenschwimmen in 6 Min., davon 250 m Bauch- oder Seitlage — 50 m-Schleppen eines Partners in Kleidung — 300 m Kleiderschwimmen in 9 Min. — 100 m Schwimmen in 100 Sek.

30 m-Tauchen: Dabei mindestens 8 (von 10) auf 20 m verteilte kl. Ringe (Teller) einsammeln — 3 x Tieftauchen bis 5 m in Kleidung (Kopfsprung, kopf- bzw. fußwärts) und Heraufholen von je zwei 5-kg in 3 Min.

25 m-Schwimmen in Kleidern in 30 Sek., dabei bis 5 m Tiefe 5-kg raufholen — 25 m Schleppen mit Fesselschleppgriff in 60 Sek.



Vorführung von Rettungsball mit Leine: 12 m Weitwerfen in 3 m-Kreis, 4 Treffer bei 6 Versuchen in 5 Min. – Retten mit Rettungsgurt und Leine.

Kenntnisse: Wiederbelebungsmethoden, 1. Hilfe, DLRG-Verband, Rettungswachdienst, 1. Hilfe-Kursus.



DT. SCHWIMM-PASS

8. Dt. Schwimm-Abzeichen – BRONZE – Freischwimmer. – Ab 18 Jahre. Sprung vom Beckenrand, 200 m in 7 Min., Bade-Regeln.

9. Dt. SA – SILBER: Wie oben, aber 400 m in 12 Min. – 2 x bis 2 m Tiefe tauchen und einen Gegenstand raufholen – 10 m Streckentauchen – Kopf- und Fuß-Sprung vom Beckenrand.

10. Dt. SA – GOLD: 1000 m in 24 Min. (Frauen 29 Min.) – 100 m in 110 Sek. (Frauen 120 Sek.) – 100 m Rückenschwimmen, 50 m ohne Armgebrauch – 15 m Streckentauchen: von der Wasseroberfläche in 3 Min. 3 kl. Tauchringe aus 2 m heraufholen (3 Versuche).

Sprung aus 3 m Höhe oder 2 Sprünge aus 1 m Höhe (1 Kopf-, 1 Fuß-Sprung) – 50 m Transportschwimmen – Hilfe bei Wasser-Eis-Unfällen, einfache Fremdrettung.

Jugendliche, die das Rettungsschwimm-Abzeichen (Mindestalter 12 Jahre) besitzen, können das Dt. Jugendtauch-Abzeichen erwerben. – 18jahrige, die das Rettungsschwimm-Abzeichen in Silber besitzen, können den DLRG-Rettungs-Tauchschein erwerben und auch den DLRG-Lehrschein.

Schließlich gibt es noch den Bootsführerschein A für Binnengewässer und den Bootsführerschein B für Küstengewässer. Voraussetzung sind 18 Jahre und Nachweis des Rettungsschwimm-Abzeichens in Silber. – Ein Dt. Leistungsschwimmpaß kann in drei Stufen erworben werden.

Viele Aufgaben, viele Trainings-Möglichkeiten für uns beim Schwimmen. Das Sammeln der 10 Abzeichen ist nicht die Hauptsache; für Dich vielleicht unwichtig, aber mach mit, spiel mit! Trainiere, erwirb mit Deinen Freunden, Gruppe alle Abzeichen – für Dich zum Training, aber für viele Tausende zum Ansporn! Hilf allen!

DIES ist eine KM-Aktion: Was kannst Du jetzt schon? Erprobe es und schreibe Deine Zeiten auf! Überlege, welches Abzeichen Du zuerst ablegen willst. Oder nenne Gründe, warum Du es nicht willst. 'Keine Lust' gilt nicht. Nenne die wirklichen Gründe!



Viel zu jung
um an Gott zu denken



Viel zu berieselt
um an Gott zu denken



Viel zu selbstsicher
um an Gott zu denken



Viel zu müde
um an Gott zu denken



Viel zu verliebt
um an Gott zu denken



Viel zu verschwenderisch
um an Gott zu denken



Viel zu sorgenvoll
um an Gott zu denken



Viel zu spät
um an Gott zu denken

Ja! Ich mach mit!



Bitte schickt mir kostenlos Eure CHR-Prospekte, KM-Kalender-Leseproben, KM-Jugendzeitschrift-Hefte! Meine weiteren Wünsche habe ich unten und auf der Vorderseite angekreuzt. Hier meine Adresse:

Vor-Name und Familien-Name

Straße ______ Nr ___

Postleitzahl Wohnort

Absender: (bitte Stempe oder DRUCK-Schrift)

Geburts-Datum ______ 19___

Bitte: fur unsere Statistik

Bund/Verein ______

Ich bin: evgl / kath Chr

Ich erbitte kostenlos nähere Auskunft über (ankreuzen!):

- ○ Näheres über das CHRISTOFERUSWERK eV (CHR)
- ○ Möchte Mitglied bei CHR werden
- ○ Bin bereit Briefmarken zu sammeln
- ○ Beabsichtige Spende fürs CHR
- ○ Könnte evtl. zum CHR nach Münster kommen
- ○ Will für CHR und KM werben ○ für CHR bete
- ○ Will redaktionell mitarbeiten
- ○ Weitere Wünsche, Vorschläge, Ideen, Kritik schreibe ich au einen Extra-Zettel und lege ihn bei.

Bitte als 50-Pfg-Briefdrucksache einsenden an:

CHRISTOFERUSWERK eV
4400 Münster, Postfach 1963



aus einer
Besprechung:

**KOMM-MIT-
JUGENDTASCHENKALENDER**

Das Problem unserer heutigen Gesellschaft ist ein Problem der Freizeit, sagen die Psychologen. Um wieviel mehr gilt das für unsere Jugend! Und, wenn es hier ein Rezept gibt, so ist es der seit über 25 Jahren bewährte und bekannte Jugend-Taschenkalender KOMM-MIT·

Auf über 400 Seiten bietet dieses echte Jahrbuch von Gunter Stiff wieder eine Fulle von Material für alle Jungen und Madchen von 10 bis 18 Jahren.

Hierbei folgt der Kalender nicht den ausgetretenen Trampelpfaden heutiger Modeströmungen, sondern lenkt die Aufmerksamkeit der Leser auf echt jugendgemaße Aktivitaten. So finden wir für Spiel und Sport, fur Basteln, Wandern, Natur, Theaterspiel, Allgemeinbildung jeweils 10 bis 20 verschiedene Beitrage mit vielen Vorschlägen, die fast an jedem Ort und zu jeder Zeit einfach zu verwirklichen sind

Hinzu kommen noch einige spezielle Themen, die jeden begeistern, wie z B. Trimm-Dich-Test, Foto-Wettbewerb, Basketball, Kniggeregeln, Fremdworter, Flotenkursus, Briefmarkensammeln, Krankenpflege, Geheimschriften, Wasserspringen, Sportabzeichen und Erzahlungen, Gedichte usw.

Darüber hinaus wagt der Komm-mit-Kalender auch Anforderungen an die Jugend zu stellen Der junge Leser wird durch verschiedene Artikel und einige Dutzend besondere Aufgaben aufgerufen, Selbsterziehung zu trainieren und sein Leben zu gestalten. – In zahlreichen weiteren Aktionen konnen die Jugendlichen, allein oder in Gemeinschaft mit Freunden, ihre Aktivität, Phantasie und Kameradschaft erproben.

Ein wertvolleres und preiswerteres Geschenk läßt sich für Jungen und Mädchen wohl nicht denken

KOMM-MIT-Verlag - 44 Münster - Postfach 7680



die KM-Z find ICH sehr NETT

Herr Clemens M. schrieb: „Der Kommmit-Kalender ist ja so prima, daß ich mit meinen 42 Lenzen heute den ganzen Tag nicht davon losgekommen bin. Ihre Wirksamkeit, wie Sie ohne Scheu die Dinge beim Namen nennen, wie Sie gegen den Trend, die Modeströmungen von heute angehen, ist geradezu phänomenal."

Das ist das 1. Mal, daß wir ein so dickes Lob von einem Erwachsenen im KM veröffentlichen. Aber manchmal ist es ganz gut, wenn wir von kompetenter (zuständiger) Stelle hören, daß eine Sache, in diesem Fall der KM, g u t ist.

Was für KM gilt, gilt auch für seinen kleinen Bruder oder sagen wir besser: für seine kleine Schwester, d i e Kommmit-Zeitung kurz die KM-Z. — In den wenigen Jahren hat sich die KM-Z von einer blassen Raupe zu einer tollen, weltbeachteten, farbigen, bilderreichen Jugend-Zeitung entwickelt!

Es ist wirklich erstaunlich, welche Unmenge an Ideen, Tips und Anregungen, Rätseln und Leserbriefen, Erzählungen, Spielen, Sketschen, Gedichten und Witzen in dieser schulheftgroßen Zeitschrift zu finden ist.

Kein Wunder, daß die meisten KM-MITarbeiter auch die KM-Z abonniert haben. Nur ganz selten, daß mal ein Leserbrief damit endet: „Bitte schreibe mir direkt, weil ich die KM-Z nicht lese!"

Die KM-Z ist wirklich das enge Band zwischen Komm-mit-Kalender und seinen Lesern. Wir bringen und beantworten hunderte von Leserbriefen. Und mit einem Leserbrief beginnt jede echte MITarbeit bei KM und KM-Z!

Nicht oft genug können wir vor der Abfassung von dicken Manuskripten, Romanen, Erzählungen, ellenlangen Reiseberichten, Abhandlungen warnen! So etwas liest keiner und uns bereitet es die Mühe, dem Verfasser dieser unglücklichen Werke mit aller Liebe und Geduld auseinanderzusetzen, daß noch kein Meister vom Himmel gefallen ist.

Nochmal: jede MITarbeit beginnt mit Kleinzeug! Sammle Witze und schreibe sie (in Deiner Sprache) auf! Schau Dich um und skizziere kleine lustige (oder traurige) Begebenheiten ganz kurz, beschreibe möglichst nur die guten Taten, die guten Seiten unseres Lebens, das Schlechte erfahren wir schon genug (aus der Zeitung).

Verzichte auf feierliche Ergüsse, Stimmungen, langatmige Schilderungen und sammle, erzähle, berichte von guten, spannenden Spielen, Sketschen (laß Dir die Manuskripte leihweise geben), Geländespielen, Aktivitäten, Lager-Tips, guten Ideen; sammle Zeitungsausschnitte, Schüler- und Pfarr-Zeitungen — erfinde auch Rätsel, Quiz, Denkaufgaben usw.

Wer etwas auszusetzen hat, der schreibe! Wer etwas weiß, schreibe doppelt und wer ein echter KM-Mitarbeiter werden will, der kann, mag, sollte uns jeden Monat schreiben! Im KM sich wiederzufinden, ist für den Anfänger noch recht schwer, aber in der KM-Z hat jeder eine reelle Chance. Nütze sie!

Solltest Du KM-Z noch nicht kennen (gibt es das?), so schreibe uns schnell eine Postkarte oder noch besser einen Brief (mit Kritik, Witzen, Adressen usw.): Du bekommst sofort und kostenlos ein paar KM-Z-Hefte und Prospekte ins Haus geschickt. (Dazu auch unsere großen, über 100seitigen, farbigen Zelt-Fahrt-Kataloge.)

Wir erwarten gerade Deinen Brief, Mitarbeit, gute Ideen, damit dadurch KM und KM-Z immer besser werden (können). Schreibe noch heute an unsere Redaktion, ruhig per Du und so, wie Dir der Schnabel gewachsen ist. Wir nehmen nichts übel. Schreibe an Deinen Günter Stiff, Komm-mit-Verlag, 44 Münster, Postfach 7680 — Bestelle KM-Z noch heute!

DIES ist unsere KM-Aktion KM-Z. Wie gefällt Dir die KM-Z? Findest auch Du sie so nett? Oder was gefällt Dir nicht?! Bitte schreibe möglichst mit der Schreibmaschine, aber in jedem Fall deutlich in Druckbuchstaben Deinen Absender. Und zwar auf das 1. Blatt oben rechts, auf dem Umschlag ist es überflüssig! (Bitte möglichst mit Sondermarken frankieren, nicht, weil ich sammle, sondern, weil wir jede Briefmarke fürs CHR aufheben.)

Dieser nebenstehende Aufkleber/Plakette kann auf Seite 411 bestellt werden!





der SCHATZ am TELEFON

„Hallo, Markus! Unser Telefon tuts wieder mal nicht. Kann ich bei Euch schnell telefonieren?" — „Natürlich, Klaus! Hier steht das Telefon!" — Klaus ließ, wie es sich gehört, 25 Pfg. in ein kleines Schälchen gleiten, in der schon einige Groschen und Silberstücke versammelt waren. Als er schon die Nummer von Onkel Theo wählte, fiel sein Blick auf einen großen, farbigen Wand-Kalender, der das Foto eines Zeltlagers zeigte.

Überrascht legte Klaus den Hörer wieder auf und blätterte neugierig in dem tollen Kalender ein Foto schöner als das andere! Jungen und Mädchen bei Sport und Spiel, beim Wandern und Schwimmen, im Schnee und auf dem Wasser!

So einen Kalender hatte er schon lange gesucht: der wäre genau das Richtige für sein Zimmer Wo man den wohl bekommen könnte?! In einer Buchhandlung hatte er noch nie etwas ähnliches gesehen Wo steckt denn Markus?

Klaus klopfte am Wohnzimmer: Markus saß im Sessel und las in der Zeitung „Die Welt". — „Entschuldige, Markus! Ich habe eben Euren Foto-Kalender am Telefon entdeckt Der ist ja ganz prima! Den hättest Du mir ja mal früher zeigen können! So etwas suche ich schon lange für mein Zimmer! Wo kann ich den bestellen?"

„Den Foto-Kalender kannst Du bei mir bestellen. Wir nehmen jedes Jahr eine ganze Reihe davon zum Verschenken an Verwandte und Bekannte Vater sagt, es ist der beste Termin-Kalender, den es gibt, denn man kann stets mit einem Blick zwei Wochen übersehen Daher tragen wir alle Termine, Geburtstage, Zahnarztbesuche, Wochenendfahrten und alles wichtige ein — und können nichts vergessen!

Hier, Klaus, siehst Du unsere vielen Eintragungen. Ohne diesen Kalender wären wir glatt verloren! Ganz raffiniert und patentiert ist auch die vorbereitete Trennung der beiden Wochen Wenn man in der ersten Woche lebt, überblickt man die zweite Woche und wenn man in der 2. Woche lebt, reißt man die erste Woche heraus und hat nun die 3. Woche vor sich Kinderleicht, diese Idee!

Ja, wir können gern für Dich die Kalender mitbestellen. Du kannst ja mal mit Deinen Eltern überlegen, welchen Verwandten Ihr etwas schenken wollt und dann nennst Du mir die Stückzahl Bitte sag es mir möglichst bald, denn dann gilt noch der Vorzugspreis und wir können Geld sparen. Du kannst auch selbst beim Komm-mit-Verlag. 44 Münster, Postfach 7680 Aber vergiß jetzt nicht Deinen Anruf!"

DIES ist eine KM-Aktion. Falls Du einen Foto hast, so wähle Dir bitte die 3 ‚schönsten' Bilder aus und begründe Deine Auswahl in einigen Sätzen Falls Du keinen Foto hast, so schau ihn Dir bei Freunden an und urteile dann. Du kannst auch noch die 3 Fotos nennen, die Dir am wenigsten gefallen

WER Gutes schenkt – tut G U T E S !

Materialien für Jugend- und Öffentlichkeits-Arbeit:

...... **Anti-Abtreibungs-AUFKLEBER** 8 cm, 3-farbig, selbstklebend, Selbstkostenpreis, einschließlich Porto 10 Stück 2 DM; 50 Stck. = 6 DM; 100 = 10 DM; 500 = 45 DM; 1000 = 80 DM

...... **ANSTECK-Plakette,** 4 cm, Leichtmetall mit eingearbeiteter Sicherheitsnadel, 3-farbig, einschl. Porto: 5 Stück 5 DM, 12 Stck. 10 DM; 50 = 38 DM; 100 = 70 DM; 1000 nur 600 DM

...... **Komm-mit-Jugendzeitung 8/80:** Werkheft ABTREIBUNG, einschl. Aufkleber u Porto 1 DM, 10 Stück 5 DM; 50 = 20 DM; 100 = 30 DM

...... **Plakatdienst für KIRCHE u. STRASSE,** 14-täglich, 60 x 40 cm, mehrfarbig, Halbjahres-Abo mit Porto 28,80 DM (Mehrbezug verbilligt)

...... **Christoferuswerk-Glaubens-POSTKARTE** (wie nebenstehend), farbig, Chromoluxkarten 50 Pfg; 10 Stück 3,50 DM, 100 = 30 DM

...... **KOMM-MIT-Jugendtaschenkalender-198** – Wegweiser für Ministranten, Gruppen, Jugendleiter, alle 10-20j Jungen/Mädchen; ab je 10 Stück 1 FOTO-8 gratis; noch 5,90 DM

...... **FOTO-Notiz-Wandkalender-198** – für Schaukasten, Familie, Pfarrbüro, Jungen, Mädchen, Din A 4, Vorzugspreis 5,90 DM

...... **Komm-mit-JUGENDZEITUNG** – monatlich für alle 10 bis 20j. Ministranten, Jungen/Mädchen, Gruppenleiter; nur 8,80 DM und Porto

...... **KM-Werbezeitung** – zum Verkaufen, Werben nur je 10 Pfg.

...... **1000 JUGENDSPIELE,** bekanntestes dt. Spielhandbuch 12,80 DM

KM-Päckchen: 7 ältere KMs, 5 verschiedene **10 DM**

KM-Paket, 20 ältere KM-Kalender, unsortiert **20 DM**

DJH-Jugendherbergs-Verzeichnis 1980/81, neu **4 DM**

KATH. Katechismus: Botschaft des Glaubens **14,80 DM**

LICHT DER BERGE, Weiser-Buch, Sonderpreis nur **3,80 DM**

FREUND PIE, Jungen-Abenteuer in Südamerika **5,80 DM**

SPUK im Rabenhorst, Gespenster im Wald-Lager **5,80 DM**

INFO-Päckchen, zahlreiches kostenloses Informations-Material aus Religion und Politik, Versandkosten **3 DM**

MINISTRANTEN-Handbuch, erklärt und bebildert 19,80 DM

WISSEN Sie Bescheid? 1000 relig. Antworten, 600 S. 29,80 DM

365 x GOTTES WORT. NT kommentiert, 600 S., statt 22 n u r 8,80 DM

Vergib mir NATASCHA. Christenverfolgung in der UdSSR, 14,80 DM

Das Pfadfinderbuch. Handbuch für Fahrt und Lager; 19,80 DM

FAHRT-Lager-Sport-Zelte-**Katalog,** 110 Seiten - **kostenlos.**

Schickt kostenlose Kataloge an folgende Fahrtenhasen, Gruppenführer usw.·

BESTELL-Zettel bitte abreißen!

Man kann bestellen: mit Bestellpostkarte oder gewöhnl. Postkarte oder Brief oder auch mit diesem Zettel! – Bitte ausfüllen, Wünsche nennen, Absender nicht vergessen, ausschneiden und in Briefumschlag stecken. Briefumschlag **nicht** zukleben! **‚Briefdrucksache'** und unsere Adresse draufschreiben und bitte mit 50 -**Pfg**.-Porto freimachen!

Briefe	0,60 DM
Postkarten	0,50 DM



KOMM MIT!

KOMM-MIT-Verlag

44 Münster/Westf.

Postfach 7680

WER hier bestellt, erhält 1 Jahr lang kostenlos unsere bebilderten **FRÜHJAHRS- und HERBST-Fahrten-Sport-Kataloge** - Wer nichts bestellt, fordere Sie bei uns an!

Vor-Name und Familien-Name

Postleitzahl Wohnort

Straße: .... Nr. ....

Absender: (bitte Stempel oder DRUCK-Schrift)
Bitte: für unsere Statistik!

Geburts-Datum 19

Bund/Verein·

Ich bin: evgl / kath Christ

Der KOMM-MIT-Verlag ist Bestandteil des CHRISTOFERUSWERKES e V. – WER hilft der Jugend, dem gemeinnützigen CHRISTOFERUSWERK, 4400 Münster, Postfach 1963 durch Werbung, Beitritt, Mitarbeit in Münster, Briefmarken-Sammeln oder Spende? Postscheckkonto Hamburg: 537 37-205. – Kostenlose Informationen anfordern!

bitte hier abreißen!

15 Tips zur **BRIEFMARKEN-Sammel-AKTION!**

Über 1 Million Jugendliche kommen jährlich mit der Polizei und dem Gesetz in Konflikt! – Das CHRISTOFERUSWERK (CHR), 44 Munster, Postfach 1963 ist ein vom Finanzamt als gemeinnutzig anerkannter, eingetragener Verein, der sich fur eine gesunde Jugend und gutes Jugendschrifttum einsetzt. Bitte hilf mit, z. B. durch Briefmarkensammeln.

1. ich sammle jede erreichbare, **auch die allergewöhnlichste Briefmarke.** (Beschadigte oder gedruckte Marken oder Gebühren-Stempel sind wertlos.)

2. ich reiße die Briefmarken mit einen **etwa ½ cm (bis 1 cm) breiten Papierrand** heraus, damit die Briefmarken nicht beschadigt werden (Herausschneiden mit der Schere geht auch) Der Poststempel spielt keine Rolle!

3. ich sammle leere Konserven-**Gläser** (von Gemuse -oder Obstsaften), spule sie, entferne das Etikett und lege einen Briefmarken-Sammelzettel hinein

4. diese Briefmarken-Sammelglaser **stelle ich uberall auf**: zu Haus, bei Nachbarn, Verwandten, Bekannten, Freunden und fremden Familien!

5. ich besuche **Geschäfte, Büros, Firmen und Behörden** und erfrage den Postbearbeiter Diesen bitte ich, die Briefmarken (mit 1 cm Rand) herauszureißen und in meine Sammelglaser zu werfen, oder bei Zeitmangel Briefumschlage, Postkarten in einem großen Karton zu sammeln

6. auch meine **Freunde, Schulkameraden, Arbeitskollegen,** Lehrer, Pfarrer, Heimleiter, Altenheime usw bitte ich, meine Sammelgläser zu übernehmen und aufzustellen (Marken **nicht** vom Papier ablosen!)

7. in den **Geschäften** meiner Umgebung bitte ich um Aufstellung meiner (großen) Sammelglaser neben der Kasse oder an auffallender Stelle.

8. ich **besuche den Pfarrer,** bitte ihn beim Gottesdienst auf die Sammel-Aktion aufmerksam zu machen und um die Erlaubnis, fur die Gottesdienstzeit einen **großen Karton** auf einen Stuhl hinten in den Mittelgang zwischen den Bänken aufstellen zu dürfen.

9. für **Schulklassen** Gemeinschaftsräume, Geschäfte, Kirchen bestle ich großere Sammel-Behälter **Zigarrenkisten, Schuhkartons,** große Konservendosen, Kartons, alte Topfe, Hausbriefkasten usw. **Alle** Behälter werden verschlossen, zugeklebt, bemalt, oben Einwurfschlitz und (mehrere dieser) Werbezettel aufgeklebt.

10. alle Menschen sind bequem, und so muß ich (evtl. abwechselnd mit meinen Freunden) jeden Monat (!) einmal alle Familien, Geschafte, Büros ermuntern, mich bedanken und die **Briefmarken abholen:** in Plastiksäcke abfullen (Umschlage werden gemeinsam in Familie, Gruppe oder Altenheim bearbeitet, das heißt die Briefmarken herausgerissen!)

11. ich erwarte **nie Lob** fur meine Arbeit, aber ich bin **stets höflich,** lobe alle Helfer und **danke** jedem, der eine Briefmarke gibt.

12. Bekannte, **Sammler mit Briefmarkenalbum** laß ich **nur in meinen** (privaten!) Briefmarken wuhlen, das auch nur dann, wenn diese alle doppelten und uberzahligen Briefmarken mitbringen und in Zukunft jede, auch die gewöhnlichste Briefmarke **sammeln helfen.**

13. ich fordere vom CHR in Munster diese **Werbezettel an, Stück 3 Pfennig.** Einfach entsprechende Menge ungestempelter, gultiger Briefmarken per ‚Drucksache' einsenden (an das Postfach 1963) Werbezettel kommen!

14. am besten wähle ich mir einen **Häuserblock** zum Sammeln Wenn es ‚läuft', bitte ich 2 Jungere dort jeden Monat die Marken einzusammeln. Und ich erarbeite mir einen neuen Hauserblock!

15. erst wenn ein **Schuhkarton** gut gefullt ist, schicke ich ihn (bis 2 kg) als ‚Päckchen' oder (bis 5 kg) Paket an das **CHR**

CHRISTOFERUSWERK 4400 Münster, Schlesien-Straße 32

Hierhin klebe bitte die DJH-Karte! Die weiße Kante (Lasche) der DJH-Karte wird rückseitig mit Leim bestrichen und hier – auf diesen Text – geklebt; schiebe aber hierbei die DJH-Karte möglichst weit zum Buchmittelpunkt! (Sonst schaut die Karte seitlich aus dem Buch heraus.) Bevor Du die Karte einklebst, lege sie zur Probe einmal dicht in den KM hinein! Sollte die Karte nicht ganz hineinpassen, so schneide etwas von der weißen Kante ab – und dann erst anleimen und einkleben. Überflüssigen Leim mit Taschentuch abwischen. Buch zuklappen und über Nacht trocknen lassen. – Wenn man die Karte ganz öffnet, hat man Norddeutschland vor sich liegen und demnach ‚links oben' die Nordsee. Also kostenlose DJH-Karte anfordern, einkleben und Pläne schmieden für die Ferien!



1 POSTKARTE = 10 DM für DICH!

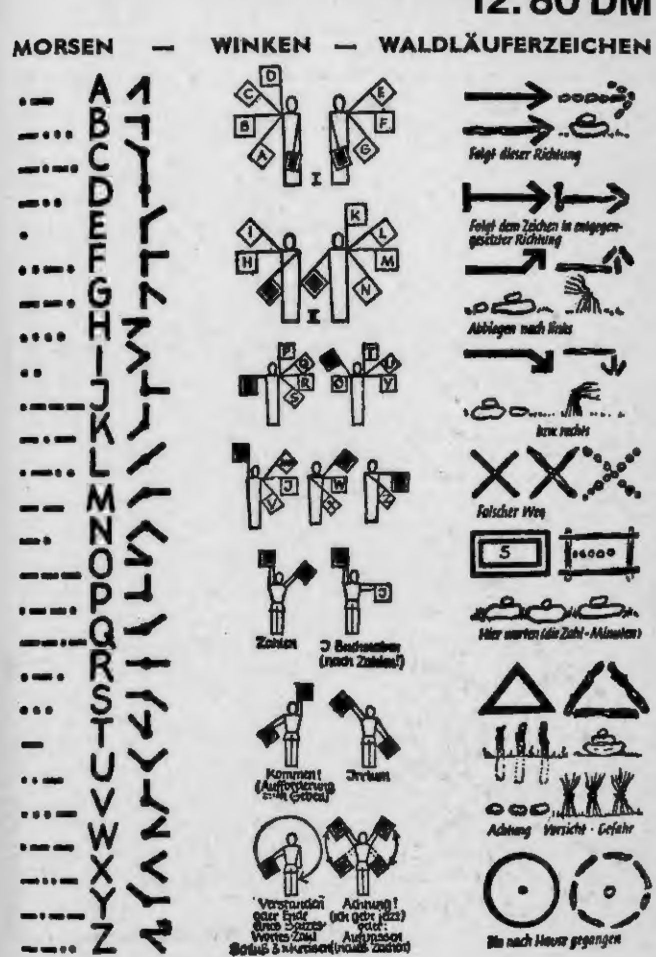
Jawohl, das stimmt! Du schickst uns 1 Postkarte (es darf auch 1 Brief sein!) mit Deiner Anschrift — und wir schicken Dir kostenlos unsere Prospekte, DJH-Karte, KM-Zeitungs-Probehefte, Leseproben, zwei über 100 Seiten dicke, farbige Fahrten Ausrüstungs-Zelte Kataloge (Sommer, Winter), Christoferus-Programm, Bücher Verzeichnis usw

Wer bis zum 1. Februar schreibt, bekommt noch den großen Sommer-Fahrten Katalog gratis ins Haus (Wer später noch den Katalog haben will, möge 1 DM in Briefmarken für das Porto beifügen.)

Je früher Du schreibst, desto besser! Bitte deutlich Deine Anschrift, Postleitzahl möglichst auch Geburtstag, Bund/Verein 50-Pf-Postkarte genügt Besser ein 60-Pfg-Brief mit KM-Kritik, Ideen, Rätsel, Witzen, Sketschen usw!

DIES ist eine KM-Aktion, Seite 257 schreibe noch heute an **KOMM-MIT-Verlag, 4400 Münster, Postfach 7680**

Bitte hier neue Spiele oder Änderungen eintragen:
und an Günter Stiff, KOMM MIT-Verlag, 44 Münster, Postfach schicken!


12.80 DM
MORSEN — WINKEN — WALDLÄUFERZEICHEN
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z
Folgt dieser Richtung
Falscher Weg
Achtung · Vorsicht · Gefahr
Bin nach Hause gegangen



komm mit